9109

TRATTATO

SOPRA LA COSTITUZIONE

DELLE TRUPPE LEGGIERE.

Digitized by Google

TRATTATO

SOPRA LA COSTITUZIONE

DELLE TRUPPE LEGGIERE

ED IL LORO USO

NELLA GUERRA

CON UN SUPPLIMENTO

IL QUALE CONTIENE

LA FORTIFICAZIONE DI CAMPAGNA

Traduzione dal Francese con l'aggiunta di alcune note dello stesso Traduttore.

BIBLIOTECA NAZIONALE
VITTORIO EMANUELE III
NAPOLI

PALERMO
1806.
DALLA REALE STAMPERIA.

A SUA ALTEZZA SERENISSIMA

IL PRINCIPE DELLE SICILIE

LEOPOLDO.

Son ventitrè anni, che ho l' onore di vestire la militar Divisa, e sin da' primi giorni fu particolar mia cura il fornirmi di quelle cognizioni necessarie ad una tal carriera, per mio genio scelta, onde poter servire il mio Padrone, disimpegnando gli obblighi di quel grado, che

la mia anzianità, o la mia condotta mi avrebbero fatto concedere.

Ho creduto costantemente, che non la pratica, anzi della teoria lo studio con fondati, e solidi principj un mediocre Uffiziale divenir mi facesse; ma la insufficienza delle mie cognizioni, e le varie indossatemi occupazioni, me ne hanno talmente distolto, che per niente i miei desiderj appagar potei.

Nell' anno 1796. comandavo il secondo Battaglione del Reggimento Cavalleria Regina, il quale prima bloccò Benevento, e quindi passò sulle frontiere del Regno all' Isola, e Sora. Non mi occupava allora, che la compagnia delle mie considerazioni, formando i libri l' unico mio trattenimento. Allora fu, che lessi un trattato sulle Truppe leggiere, e credei, che questo libro a-

vesse potuto giovare ad ogni classe di Uffiziali, per cui mi determinai tradurlo, affinchè tutti avessero a servirsene; e credei non essere discaro lo aggiungervi alcune note, che di tempo in tempo ho cavato dalle opere di molti uomini illustri, e dall' esperienza, che me le ha suggerite.

Le attuali circostanze, che ad una guerra ci obbligano, e la insinuazione di alcune persone del mestiere, mi hanno fatto deliberare a render publico l' anzidetto trattato, che a Voi, Amabilissimo Principe, umilio, come colui, che dalla più tenera età mostraste un genio guerriero, e quel naturale spirito, che fecero scegliervi unitamente al nostro saggio, e adorabile Principe Ereditario per sostegno, e difesa di questi Regni. A Voi, Signore, non offro, ma raccomando questo piccolo parto delle mie fatiche; e se

non ebbi la fortuna, che fosse accettata L'offerta di passar a servire le AA. LL. durante l' attuale Campagna; spero almeno, che quest' opera sia il mezzo di farvi rammentare, che sono, e sarò sempre con vero ossequio, e rispetto

Di V. Altezza Serenissima

Palermo 1. Marzo 1806.

Umilmo, Devmo Servo
Giuseppe Reggio.

AVVERTIMENTO.

La piccola guerra non si è perfezionata quanto la grande: benchè ne sia una parte essenziale. Si cominciò soltanto nella guerra del 1701. a sentire la necessità delle Truppe leggiere. Il Maresciallo di Sassonia fece vedere la loro importanza, impiegandole vantaggiosamente; e l'ultima guerra ha dimostrato, che esse sono utili in tutte le circostanze, ed assolutamente necessarie, quando il nemico ce ne opponga: ma l'instabilità, ed imperfezione della loro organizzazione, influendo sempre più, o meno sul conto, che doveva farsene, ritardarono i progressi dell'arte. Intanto la necessità di avere delle Truppe leggiere, trae seco quella di doverle fondatamente stabilire; e per tirarne tutto il possibile profitto, di perfettamente conoscere i principj delle loro operazioni. Pochi autori se ne sono occupati, e nessuno li ha bastantemente sviluppati.

Fra i libri, che trattano della piccola guerra, alcuni non ce la mostrano, che dal canto delle astuzie, e delle furtive scorrerie di questo Uffiziale, che i Francesi chiamano *Partisan*: ma intanto queste astuzie, e scorrerie non ne sono la parte essenziale. Altri non trattano che delle operazioni, alle quali

le Truppe leggiere possono concorrere, insieme coll' armata; questa parte benchè indispensabile, non racchiude, neppure presso a poco, tutto ciò, che bisogna sapere su questo proposito. Ci mancava dunque un' opera classica, che riunisse i differenti rami della piccola guerra: il nostro trattato può adempiere quest' oggetto.

La prima parte tratta della Costituzione delle Truppe leggiere. Era cosa indispensabile l' occuparsi della loro organizzazione; questa è la base fondamentale dell' esecuzione.

Si trova nella seconda tutto ciò, che spetta agli Uffiziali chiamati *Partisans*.

Nella terza si descrivono le intraprese, che i corpi di Truppe leggiere possono formare.

La quarta finalmente espone le operazioni, nelle quali le Truppe leggiere agiscono di concerto coll' Armata. Questa ultima parte è destinata per additare l' uso principale di queste Truppe, e indicare l' origine de' principj, colli quali debbono operare; imperciocchè essendo conosciuto lo scopo, egli è più facile di giungervi, proporzionandovi i mezzi.

Ci sembra inutile il parlare più distesamente sull' oggetto di queste quattro parti; perchè avanti di ciascuna di esse si trovano delle osservazioni generali, e particolari, che le sono relative.

Per completare quest' opera, noi abbiamo fatto

uso de' lumi de' nostri predecessori; abbiamo soprattutto ricavati dei gran soccorsi da due opere Tedesche. L'Autore anonimo della prima ha meglio di ogn'altro presi, e sviluppati i mezzi della piccola guerra: ma scrive senza metodo, i capitoli del suo libro hanno pochissima connessione, ed omette molti oggetti essenziali. La seconda composta dal Sig. Gaudi, General maggiore al servizio di Prussia, tratta della fortificazione di Campagna, necessaria ad un Uffiziale particolare. Questo libro ci ha fornito i materiali di un supplimento, senza il quale questa opera non avrebbe bastantemente corrisposto al suo titolo: dappoichè la fortificazione momentanea è una parte essenziale della piccola guerra.

Speriamo che questo trattato sarà utile a tutti gli Uffiziali particolari. La piccola guerra essendo, senza contrasto, la parte della scienza militare, che importa loro molto più di sapere, vi troveranno delle regole di condotta per la maggior parte de' casi, che possono incontrarsi nella guerra.

Le massime della grande, e della piccola guerra sono le medesime, toltone alcune modificazioni; e perciò ci dispensiamo di appoggiarle per mezzo di esempj, li quali, con i dettagli sul servizio giornaliero delle Truppe leggiere, avrebbero formato inutilmente uno smisurato volume. Il Lettore giudicherà sino a qual punto quest'opera può contribuire

al comune vantaggio: ma il nostro oggetto sarà adempito, quando anche le nostre idee non servissero, che a farne nascere delle migliori.

TRATTATO

SULLA COSTITUZIONE E L'USO

DELLE TRUPPE LEGGIERE.

PARTE PRIMA

DELLA COSTITUZIONE DELLE TRUPPE LEGGIERE.

CAPITOLO PRIMO.

Delle Truppe leggiere, e della loro costituzione in generale.

Si chiamano Truppe leggiere quelle, che dalla loro costituzione sono le più suscettibili di operare con celerità. Vengono talvolta nominate *irregolari;* ma questo epiteto, veramente improprio, non conviene, che a' Tartari; e si dimostrerà, che per servirsi delle Truppe leggiere con vantaggio, bisogna che la loro disciplina sia esatta, quanto quella delle altre Truppe.

Vi sono delle Truppe leggiere a piedi, ed a cavallo. Esse devono servire nel bisogno come Truppe pesanti, e potere anche adempiere molti altri oggetti. Stabilendo dette Truppe in questa guisa, il loro uso sarà vario, come sono le circostanze della guerra.

S' impiegano particolarmente a coprire l' armata nelle sue mosse, negli accampamenti, foraggi, e quartieri; a rapire de' posti al Nemico; a prevenirlo, osservarlo, tribolarlo, sorprenderlo; a rendergli le sussistenze difficili; inquietare i suoi convogli; riconoscere i suoi movimenti, le sue posizioni, ed imporre delle contribuzioni nel suo paese, o rovinarlo.

Quando ancora si adottassero i migliori mezzi di costituzione, per riunire nelle Truppe leggiere tutte quelle proprietà, che da loro si richiedono: esse diverrebbero inutili senza un' ottima scelta di coloro, che debbono comandarle, e comporle: imperciocchè de' cattivi soggetti, ordinariamente indisciplinati, condotti da Uffiziali senza esperienza, e radunati all'azzardo, sono incapaci di operare veruna cosa utile. Se la disciplina è assolutamente necessaria

nelle Truppe pesanti; essa lo è con più ragione nelle Truppe leggiere, le quali hanno più occasioni di allontanarsene (1), e il di cui mi-

(1) Il Maresciallo di Sassonia disse; che un' armata senza disciplina è più pericolosa allo stato, delli suoi stessi nemici. Non possiamo intanto sperare, che la disciplina militare possa cambiare in pochi giorni il carattere di un popolo: ma certamente lo modificherà a poco a poco. Essa è necessario, che fosse adattata alla nazione, dalla quale dee farsi osservare; nè è tanto difficile il disciplinare un corpo di nuova leva; quanto difficoltoso il ristabilirla in un corpo, che l'abbia scossa. La disciplina militare esser dee in tutti li dettagli relativa all' educazione, all' istituzione, alle istruzioni della gente di guerra. Questa dee regolare la loro condotta; fissare le loro opinioni, e modificare tutti i loro pregiudizj. Si sa da tutti, che Torquato, Postumio, ed altri hanno condannato a morte i loro figli, sebbene avessero riportato la vittoria, perchè avevano combattuto prima di averne l'ordine. Mario, e Marco Aurelio furono obbligati di reclutare nelle loro armate de' schiavi, e delle persone, che erano servi della pena, e banditi; sottomisero ad una severa disciplina questa vile riunione di persone, e ne ebbero de' valorosi soldati, con i quali dettarono legge

nimo errore può compromettere la sicurezza dell' Armata. L'indisciplina produce i seguenti mali: la trascuranza del servizio; la pronta di-

a' loro nemici. La disciplina contrasta quasi sempre i voleri, i desiderj, e le passioni di coloro, che debbono osservarla; bisogna però, che fosse assistita dal timore, e dalla speranza. Serve il primo per ciecamente ubbidire; e la seconda fa eseguire gl' ordini, che si sono dati. I Romani soggiogarono una parte del Mondo, finchè fra loro si mantenne un'esatta disciplina. Leggiamo, che un' Armata Romana nel circuito del suo campo aveva un albero carico di frutta mature; sloggiatane, pochi giorni dopo il proprietario del luogo ritrovò l'albero come lo aveva lasciato. Qualunque eccellente Generale, non avendo un' armata disciplinata, gli mancherà lo strumento, col quale poter vincere il suo nemico. Non basta, che regni la disciplina ne' soldati, se non si osserva con tutta esattezza dagli Uffiziali; il loro esempio farà perderla bentosto, e per ristabilirla, bisogna punir sempre gli Uffiziali, e di raro il soldato. L' età, il rango, la nascita, non devono mai liberare dalle meritate pene; anzi devono essere in ragione maggiori per il rango, e per l' educazione, che dee avere una persona, che nasce bene. Le Republiche Greche, la Republica Romana, per mante-

spersione, o l'annientamento totale di un corpo di Truppe; il dissipamento delle munizioni di guerra, e di bocca, il quale è ruinoso per

nere la disciplina ne' loro Eserciti, stabilirono delle pene molto severe, e per ogni delitto fu fissata la pena, senza dar luogo ad arbitrj. Ciò minorava il numero de' delitti; atterriva, e nel tempo stesso faceva abbracciare qualunque più ardua pena con tutta rassegnazione. La speranza, che di sopra io dissi essere quella, che dopo del terrore dee mantenere la disciplina, non si dee sempre deludere; e quindi ogni saggio Governo compartirà le ricompense dovute, tanto onorevoli, che pecuniarie; badando bene, che la giustizia stabilisca la dovuta, e giusta proporzione fra li servigj, e le ricompense. Se la virtù sempre timida nulla ottiene; perchè l'intrigo sempre audace sa i mezzi onde tutto usurparsi, in guisa che se uno il quale ha ricevuto una contusione alla gamba, riceva cento onze di premio, come il suo compagno, a cui è stato tolto un braccio da una palla di cannone; queste ricompense diverranno di peso allo stato, senza stimolare il merito, e serviranno per accendere maggiormente gl' intrighi, e l'insaziabile desiderio, dal quale sono devorati, per ottenere tutto senza meritarlo. La disciplina difettosa, per non poter essere accompagnata dalla spe-

la potenza, che sostiene la guerra, e per il paese, che ne è il teatro; le concussioni, che tormentano gli abitanti, li quali se ne vendicano nel fare le spie per il nemico, nel favorirlo, e nell' ammazzare i soldati, che trovano dispersi.

Un Comandante di Truppe leggiere dee perfettamente sapere per teoría, e per pratica tutte le operazioni della guerra; per non fare, se non che delle applicazioni, per l' appunto relative alle circostanze. Severo senza durezza; fermo e costante ne' suoi progetti senza ostinazione; fertile in espedienti; coraggioso, ar-

ranza, è d' uopo che ceda a quella di quei popoli, presso i quali è più perfetta; ed avendo qualità più solide per meritare de' successi, bisogna che ne succedano effetti proporzionati. Nella Guerra, come nella Fisica, gli effetti sono proporzionati alle cause. Finalmente la disciplina ha per oggetto la regolarità de' costumi; la perfetta ubbidienza del subalterno al superiore, relativamente a ciascun impiego; la vigilanza del capo per far eseguire gli ordini del Principe; i castighi co' quali si puniscono coloro, che mancano.

dito, e prudente: tale dee essere l'uffiziale; ma sopra tutto il capo, le di cui mire debbono riferirsi al genere di guerra adottato dal Generale; perchè bisogna, che tutte le parti di un'armata siano organizzate di maniera, che l'una non possa nuocere all'altra; e che tutte concorrano al medesimo scopo. Si debbono ricercare de' soldati bravi, determinati, vigorosi, pazienti, induriti nelle fatiche, ma sopra tutto attaccati al servizio del loro Sovrano; giacchè la fedeltà ne' soldati è di una necessità così assoluta, che senza questa taluno si vede costretto a differire una intrapresa importante, o a vederla mancata (1). Si ricava dall'esperien-

(1) Per essere buon soldato, bisogna avere più virtù degli altri uomini, meno debolezze, più coraggio, e poco timore della morte. Li vizj sono contrarj a' sentimenti di onore, ed anche al valore, che dee distinguere il soldato. Il lusso, il vino, le donne, indeboliscono lo spirito, rovinano il corpo, ed ammolliscono il coraggio, per cui devono star lontani dal buon soldato. La fedeltà è la principale virtù, che dee risplendere, e desiderarsi nello stesso. Egli la dee al suo Sovrano, alla sua Patria, alla sua

za, che i Corpi Veterani sono più utili de' corpi nuovi; onde non si capiscono i motivi, che determinano ad aspettare il momento della

parola. Per ottenere questa gli antichi cercarono tutti i mezzi, onde riunire gli animi di tutti i cittadini alla loro Patria, al loro suolo, alle loro leggi. Un Uffiziale Romano ferito, e fatto prigioniere da Mitridate, fu condotto dinanzi a quel Principe: = Se io fo aver cura, e guarirti dalle tue ferite diverrai mio amico? le dice il Re. Sì, risponde l'Uffiziale Pomponio, se voi fate la pace co' Romani; diversamente finchè vivo sarò vostro nemico. Allorchè i Francesi assediarono Perpignano nel 1574., era difesa la città da Giovanni Blanc; essendo stato fatto prigioniero l'unico suo figlio in una sortita, i Generali nemici gli fecero dire, di rendergli la Piazza, se non volea veder uccidere suo figlio, sotto gli occhi suoi stessi. Blanc lor fece rispondere, che la fedeltà dovuta al suo Signore era superiore alla tenerezza per suo figlio; e che gli avrebbe mandato il suo stesso pugnale, se fossero mancate armi per togliergli la vita. Oh queste massime quanto sono difficili a rinvenirsi ne' tempi presenti! La corruzione de'costumi, la mancanza della saggia educazione, base fondamentale della felicità de' Regni, la poca Religione: per la cui sussistenza non si ha usato sem-

guerra, per fare la leva delle Truppe leggiere (1). La precipitazione con cui allora si mettono in piede, obbliga di ricevervi presso a poco il conveniente zelo: queste sono state le cause primarie, per cui si stima difficile il trovare degli uomini veramente fedeli. L'augusta presenza del Sovrano in questo Regno, l'imponente esempio delle di lui luminose virtù, e i moltiplici mezzi di morale istruzione, che egli con sapiente consiglio ha somministrato a questi popoli, ci fanno sperare, che accresciuto il rispetto alla Religione, e migliorato il pubblico costume, si renderà ne' soldati più energico, ed attivo l'amore della Patria; più vigoroso, e fermo l'attaccamento agl' interessi della Corona, più facile l'ubbidienza alle leggi; più docile la subordinazione, e più esatta l'osservanza della disciplina militare.

(1) Corpi Veterani volgarmente si chiamano quelle Truppe, o quei Reggimenti, che hanno servito lo stato, e che sono stati sotto la disciplina militare, molto prima, che si fosse cominciata la guerra, e che fossero istruiti, e conoscessero tutti i doveri del soldato. Presso gli antichi Romani si dava il nome di Veterano a quel soldato, che aveva servito nelle armate della Republica venticinque anni, e che Augusto diminuì, fissandolo a venti anni. E' della mas-

co tutti quelli, che si presentano; cioè molti uomini poco suscettibili di disciplina, e di fedeltà; incapaci di tollerar le fatiche di un mestiere penosissimo; e trascinati dalla sola cupidigia. Se si ricava qualche vantaggio da questa sorta di gente, se pure non mancasse di bravura, si distinguerebbe quanto il coraggio sprovisto delle altre qualità sì necessarie, ed anche indispensabili, al soldato sia insufficiente.

Se nelle passate guerre le Truppe leggiere, la di cui formazione era viziosa, sono state utili; che non dobbiamo sperare di quelle, che la loro costituzione renderebbe più capaci di un buon servizio? Importa assai di regolare

sima importanza dare delle distinzioni, e de' larghi sovvenimenti ai Veterani. Quanto maggiori saranno le ricompense, che accorda lo stato a' medesimi, tanto più grande sarà il numero di questa classe, a cui potrà meglio confidarsi la propria difesa. Sarebbe a desiderarsi, che per tale oggetto si facciano de' nuovi stabilimenti, che senza un tanto grave dispendio del Regio Erario, si potessero questi ricompensare largamente, come meritano, tanto per gratitudine, che per politica.

la quantità delle Truppe leggiere, proporzionatamente a quelle del nemico; sarebbe a desiderarsi, che fossero sufficienti per coprire la fronte, i fianchi; ed anche la coda dell' Armata, indipendentemente da quelle, che si terrebbero di riserba per li casi improvisi. Se non se ne può opporre una tale quantità al nemico, almeno bisogna, che la bontà della loro scelta, della loro disciplina, e costituzione compensi l' ineguaglianza del numero, perchè sarebbe pericolosa l' inferiorità su questo punto (1),

(1) La perdita sofferta da' Francesi nel 1758. sul Basso Reno non può attribuirsi, che alla scarsezza delle Truppe leggiere. I loro nemici avrebbero così facilmente potuto passare questo fiume, allontanarsi dal loro ponte, sostenere la loro comunicazione, e nella ritirata riguadagnare il ponte, e ripassare il Reno, se i Francesi avessero avuto dieci, o dodici mila uomini di Truppe leggiere? Esse subito avrebbero reso difficilissimo lo stabilimento del ponte, ed il passaggio, o avrebbero forzata la catena de'posti, che i Nemici stabilirono per assicurare la comunicazione della loro Armata, alla quale i viveri, e la ritirata erano allora tagliati. Finalmente il Principe

e perciò senza determinare precisamente il loro numero, ci contenteremo di far osservare, che non vi sarebbe nessun inconveniente avendone più del nemico: se si stabiliscono, e disciplinano in modo da potersi con efficacia impiegare alla grande, come alla piccola guerra.

Siccome le Truppe leggiere (1) sono de-

Ferdinando, invece di fare la sua bella ritirata di Ruremonda, avrebbe senza dubio provato una perdita considerabile.

(1) Nella Truppa leggiera non conviene a noi mettere solamente quegli uomini, che vuole l'Autore del *Soldat Citoyen*, cioè di basse persone, molto robuste, di sommo coraggio, e buona volontà. Per questo Regno, dove io sostengo, che non dobbiamo far altro, che la piccola guerra; tutti i suoi difensori dovrebbero reputarsi, armarsi, ed istruirsi, come truppa leggiera. Quando dovesse sostenersi la guerra in questa Isola, la nostra prima cura dee essere di renderci padroni di tutti i posti, che la natura del luogo ci offre favorevoli, e che dee ignorare il nemico. Racchiuderci in posizioni vantaggiose, nasconderci, aspettare che ci rinvenga, ed inquietarlo con piccoli affari in tutte le possibili maniere. In questa truppa abbiamo di bisogno eccel-

stinate ad esser sempre avanti dell' Armata, ed a vedere sovente il nemico, noi torneremo a ripetere, ch' egli è indispensabile, che esse siano ben disciplinate, solidamente stabilite, e composte di uomini fidati. E' massimamente necessario, che al momento della loro formazione abbiano un certo numero di soldati pratici del servizio giornaliero, affinchè siano più tosto in istato di ben servire: sarebbe anche di bisogno per la medesima ragione, che vi fossero degli Uffiziali scelti nell' armata fra quelli, che hanno più intelligenza, e maggior zelo. Se le Truppe leggiere fossero messe in un piede solido, e permanente, non mancherebbero di buoni Uffiziali, e si vedrebbe l' invecchiata ripugnanza di entrarvi cambiata in premura per servirvi.

lenti Tiratori; mentre il locale delle nostre montagne non permette al nemico di poterci assalire con tutte le sue forze, il fuoco de' fucili ben diretto lo farà sempre soccombere, o gli farà costar caro lo rendersi padrone d' un posto. Io credo necessario nella nostra truppa scegliere tutti i buoni Tiratori; e col vero titolo di Cacciatori dividerli per tutti i

La piccola guerra, essendo senza dubbio la scuola, ove gli Uffiziali possono meglio praticare la guerra, e diventare periti, accoppiandovi lo studio della teoría; sarebbe a desiderarsi, che li giovani Uffiziali, ne' quali si conoscessero de' talenti, facessero il loro noviziato in qualità di soprannumerarj nelle Truppe leggiere per uno, o due anni; imperciocchè vi si vedono, e s' imparano più cose in una campagna, che fra le armate in dieci anni. Tra coloro, che si destinano alla guerra, se ne trovano taluni qualche volta, che hanno delle ottime disposizioni: ma rimangono sepolte per la mancanza delle occasioni, che le sviluppino. Non v' ha servizio, che ne fornisca di più di

corpi dell' Armata, e far lo stesso per tutti i Travagliatori, affinchè in ogni compagnia vi fosse un numero di persone atte a servirsene a tutti gli usi necessarj; principalmente a fare la piccola guerra. A ciascun travagliatore dovrebbe darsi lo strumento necessario al suo mestiere; senza però lasciar d' avere il fucile, ed armi per offendere, e difendersi nelle circostanze. Quando gli uomini sono impiegati in quel, che la loro natura, ed educazione gli ha assuefatti, lo stato ne può ricavare de' positivi vantaggi.

quello delle Truppe leggiere. Il Re di Prussia Federico il grande, di cui non si può parlare che con molta ammirazione, aveva la cura di situare ne' suoi Usseri, anche gli Uffiziali d' infanteria, che avevano disposizioni per la guerra, e li riserbava per lo stato maggiore dell' armata, che manteneva sempre costantemente. Questo Principe loro dava delle lezioni di teoria, e di pratica, supponendo una posizione occupata dal nemico; quegli erano obbligati sopra delle ipotesi dirigere i piani di attacchi, e di difesa; il Re ne correggeva gli errori, aggiungendovi le spiegazioni. Ecco il miglior modo di formare gli eccellenti Uffiziali. Se si proseguisse questo metodo, ne risulterebbe, che non sarebbero così rari, e che le Truppe leggiere acquisterebbero quella considerazione, che fa tutto intraprendere, e tutto sopportare, e senza la quale non saranno giammai d' alcuna utilità generale.

Per meglio compiere quest' oggetto bisognerebbe, che la loro paga fosse del tutto eguale a quella delle truppe pesanti; e per renderle più ardite, ed intraprendenti converrebbe

lasciar loro le prede; ed inoltre distribuir loro delle piccole gratificazioni sulle contribuzioni, che esse avessero raccolte. Ciascun uomo non avendo per scopo il solo onore (1), bisogna

(1) La costituzione militare diviene solida, e brillante quando esatta si mantiene la bilancia nel castigare, e premiare; questa ridusse perfettissima quella delle antiche Repubbliche, perchè era più regolata dalla giustizia, che dal favore. Dal tempo d' Ercole, e di Teseo erano stabilite nelle armate Greche delle ricompense. Gli Ateniesi premiavano con promuovere a maggiori gradi, con proclami, corone, e monumenti. Dopo una vittoria, il Generale radunava le sue truppe, affinchè dalla pluralità de' voti si decidesse qual Tribù avesse più contribuito alla vittoria, e qual Sobborgo di detta Tribù avesse forniti i più bravi combattenti, e fra questi qual fosse stato colui, che avesse sorpassati tutti gli altri. Alessandro colmò di gran doni tutti i suoi soldati, quando si segnalavano. Da' Romani, siccome si manteneva una disciplina severa, così concedevansi considerevoli ricompense proporzionate alla grandezza delle azioni; la corona obsidionale, la civica, la murale, pitture, colonne, statue, braccialetti, vessilli, aste, doni di terre, trofei, il dritto di consagrare le spoglie opime a Giove Feretrio, l' onore

muoverlo per altri mezzi: ma è indispensabile di reprimere gli abusi; dappoichè lo smoderato interesse ben tosto non conosce più limiti; tocca all'equità di fissarli. Noi crediamo, che il capo, il quale disporrà sovranamente le pene, e le ricompense, potrà stabilire l'ordine seguente nella divisione delle prese, e delle gratificazioni.

Tutte le prese saranno depositate al Quartier Generale, e vendute al più presto sia possibile in presenza di un Uffiziale deputato per questo. Li soli uffiziali, e soldati che erano della spedizione parteciperanno della divisione; ogni uffiziale riceverà tre parti; li bassi uffizia-

del trionfo, ed altre ricompense accordate giustamente, e con profusione, mantennero le virtù guerriere nella Repubblica Romana aspirandovi tutti i cittadini. L'occasione di poterli meritare era la maggior felicità per coloro, che servivano nelle armate, e l'oggetto dell'invidia, e del dolore per coloro, che restavano in Roma. Sarebbe utilissimo di moltiplicare i distintivi, e le ricompense in tutte le classi della milizia, come si sono raddoppiate le pene. Non basta, che si distrugga il vizio, bisogna produrre, e premiare la virtù.

li due, e ciascun soldato una. I feriti riceveranno il triplo della porzione destinata al loro grado; ed affinchè non diminuisca troppo il godimento de' soldati, si riserberà solamente la decima del prodotto, con la parte di coloro, che moriranno delle loro ferite, per riunirle alla massa di ciascun corpo, la quale servirà per migliorare il ritiro di quelli, che non saranno più in istato di servire (1). Le frodi nel deposito del bottino saranno punite con estremo rigore. Sarà ordinato, che ogni prigioniere di

(1) Gli Invalidi dobbiamo distinguerli dai Veterani, se questi meritano delle ricompense per i loro prestati servigj, per impegnarli a proseguire con la stessa, e forse con maggior premura. Agl' Invalidi, che sono quegli uffiziali, e soldati, che sono stati resi incapaci di più servire allo stato per la loro età, per la loro salute, o per le loro ferite, a questi si dee tutta la cura del Governo. Eglino vittime dell' amore, e dell' attaccamento al loro Sovrano ne meritano con giusto titolo tutti i soccorsi. Questa classe di uomini non dovrebbe esser soggetta a verun servigio. Errigo IV. Re di Francia fece molti stabilimenti per gli Invalidi, che mostrano alla posterità la sua saggezza, e pietà cristiana, e fan

qualunque grado, sarà sul momento condotto al Comandante del Distaccamento, il quale si informerà se gli sia stata presa, o anche do-

conoscere quanto rispettava i suoi simili, e quanto fosse grato a' loro servigj. Un uomo ben saggio propose ad una vasta Monarchia un' idea, che per noi non può essere adattabile, perchè non abbiamo numerosi eserciti; e che io volli estrarre dal suo libro, acciò si giudichi del rispetto, che si dee al corpo degli Invalidi. Alquanto lungi da una città di secondo ordine, che abbia vicino il mare, o qualche gran fiume, in una terra poco fertile, il cui sito però sia ameno, e l' aria salubre, dovrebbe stabilirsi degli Invalidi la dimora. In questo luogo non dee fabbricarsi una casa; ma un borgo, che nominerei, dice l' Autore, *Borgo di Marte*. Semplice siepe lo circondi, e mostri, che tale asilo non teme forza, o violenza; ampio, ed alto Tempio signoreggi nel centro, nè gli elevati campanili, o i profondi sotterranei, nè le magnifiche colonne, o le volte ricche d' oro, lo rendano ammirabile; la sincera pietà degli uomini, che lo frequentano, ne formerà il più nobile ornamento grato al Dio degli eserciti. I sagri Ministri dell' Altare con regolata condotta, e fondate conoscenze, amabili per la di loro consolante morale, istruiranno; e faranno rispettare la Religio-

mandata la minima cosa, ed in caso di lagnanza si farà sul colpevole il più rigoroso esem-

ne. Triplice ordine di fronzuti olmi racchiuda il Tempio, e formi la quadrata piazza adorna di rustiche fontane, in cui a grossi zampilli scorra la più limpida acqua, e ne tenga ripiene le incavate conche. Occuperanno gli angoli della gran piazza quattro edificj, la di cui architettura sia semplice, ed uniforme. Il primo sarà destinato ad un' Infermeria per circa 300. individui, ove abiteranno tutte le persone assegnate alla cura degl' infermi, qualche donna, che siasi destinata al servizio de' medesimi, e tutti i Ministri del Clero. All' infermeria succeda un giardino, in cui si coltiveranno tutte le piante indigene, ed esotiche, delle quali abbia di bisogno la Medicina. Il secondo edificio sarà una casa del Pubblico: conterrà un magazzino di Provvisioni; la sala destinata a' consigli; l' archivio, l' ufficio, e deposito de' pochi effetti, che il Re formerebbe agl'invalidi, ed il giardino per il pubblico diporto. Gli uffiziali superiori stabiliti in detto Borgo, ed i Capitani delle differenti compagnie occuperebbero il terzo, a cui non mancherà il suo giardino diviso in larghi stradoni, ornati di alberi fruttiferi, e di ârcate delle più eccellenti viti. Ciascun abitante di questo edificio coltiverà, o farà coltivare un pezzet-

pio. Ogni soldato, che sarà convinto di avere rilasciato un prigioniero per danaro, o dopo

to di terra assegnatogli per suo piacere. L'Agricoltura somministra tanti allettamenti per la maggior parte de' vecchi militari, che coloro, a' quali la fortuna ha negato vasti poderi, possono almen coltivare de' fiori, legumi, e piante fruttifere, ed a poche spese può accordarglisi un piacere, che contribuisce alla di loro sanità, e li attaccherebbe maggiormente alla propria abitazione. Il quarto edificio sarà destinato allo stato maggiore del Borgo, composto dal Governadore, Maggiore, Giudice civile, Commissario di guerra, e Tesoriere; ciascuno avrà il suo appartamento; una grande stanza servirà per riunirvisi tutti gli uffiziali della Colonia, e colà godere ne' lunghi giorni dell'Està, e nelle sere dell'Inverno, con i più interessanti trattenimenti, o in giuochi, de' quali però l'azzardo non dovesse esserne l'arbitro. Altre stanze saranno destinate per bigliardo; giuochi di scacchi, ed altri, e la più magnifica sala contener dovrebbe una scelta biblioteca, ricca di storie antiche e moderne, e particolarmente di memorie militari, avendo cura di fornire di pubblici fogli i tavolini della medesima. Tutti gli abitanti del Borgo vi troverebbero una risorsa contro la noja. Passa quindi l'Autore a dividere la Colonia in com-

averlo spogliato; sarà sul momento archibuggiato (1), e la porzione dovutagli sarà riunita

pagnie, descrivendone gli uffiziali, i luoghi, che devono occupare; la capacità, e tutti i suoi comodi; la paga rispettiva a' diversi gradi, e come dee impiegarsi, il nutrimento, e chi dee averne la cura; gli operai, e di quale sorta, e d'onde prendersi; l'esenzione da tutti li dazj; perchè, e come si conceda; la truppa che dovrebbe mantenervi la tranquillità; la polizia, e chi dee amministrarla; e finalmente tutti i comodi, che dovrebbero godere gl'Invalidi, e le spese necessarie al detto stabilimento.

L'idea imaginata da quest'uomo lo rende pregevole, perchè fa conoscere la gratitudine, e la cura, che giustamente propone doversi prendere dal Governo per la felicità di questa sorta d'uomini benemeriti allo Stato, quando l'abbiano servito finchè Dio gli abbia somministrato i mezzi, o fin a quel punto, che per servigio dello stesso Stato si sono resi inutili, consagrandogli una porzione del loro corpo.

(1) La gravità delle pene allontana, o minora i delitti, perciò è d'uopo non far ignorare, e rammentar sempre a' soldati tutto cio, che loro formi un delitto, e farne ad essi conoscere le conseguenze. Dal

alla massa. Ogni uffiziale, basso uffiziale, o soldato, che vorrà fare per suo uso lo acquisto di qualche parte del bottino, ne domanderà il permesso al capo; se l'ottiene, comprerà all'incanto, ed in seguito gli sarà fatto un ribasso della metà del prezzo.

Tale si è il regolamento più giusto, ed il più proprio a mantenere la disciplina, ed a produrre la eguale distribuzione delle prese sì sovente raccomandata, e giammai ottenuta nelle Truppe leggiere. Se vi si bada particolarmente nel principio di una guerra, non vi ha dubbio, che i castighi non divengano rarissi-

postro saggio Sovrano a quest'oggetto si comanda, che a' soldati si debbano leggere sempre le ordinanze; ma questa lettura non si dee fare in modo, che pochi soldati, e pochissimi articoli giungano a comprendere, ed a stabilirsi nella loro mente. Non l'obbligo principalmente, ma la coscienza di tutti gli uffiziali superiori, e degl'Ispettori dee molto badare, che non si trascuri quasi giornalmente questa lettura con una spiegazione chiara, quando si riconosca esservi talani, che non la capissero, acciò non soffrano delle pene quei, che non le meritano, perchè del delitto non ne conoscevano tutto il peso.

mi; e quando la regola sarà stabilita immutabile su questo principio, ciascun individuo concorrerà a mantenerla, senza che l'emulazione stimolata dall'interesse cessi di produrre i più giovevoli effetti. La fedele divisione delle prede è il vero mezzo di affezionarsi tanto gli uffiziali, che i soldati, e di potere nell'occasione far capitale del loro zelo.

Durante la guerra le Truppe leggiere vivrebbero *gratis* nel paese nemico (1), al quale

(1) Nella guerra offensiva possono vivere *gratis* le Truppe leggiere, e tutta l'armata, almeno secondo il sistema attuale. Io non voglio ingerirmi se ciò possa farsi in buona coscienza, ed in buon dritto; e se in tutte, o in quali circostanze; sarà de' Teologi, e de' Publicisti il risolverlo, e predicarlo a coloro, che hanno in mano la forza. Quando fosse lecito dee essere una delle maggiori cure, ed il primo pensiero, dovendo far la guerra, e portarla in casa altrui. Le contribuzioni, che si mettono in un paese nemico hanno due oggetti; cioè quello di far sussistere la propria armata a spese di quel paese, e l'altro di togliere tutte le risorse, che potrebbe ritrovarvi l'armata nemica. Non è questo il luogo di parlar delle contribuzioni, dirò soltanto, che non

si risparmierebbe lo sciupio de' viveri, che rovina gli abitanti senza utilità.

E' impossibile ridurre le Truppe leggiere all' uso del pane di munizione; perchè i movimenti continui, alli quali sono obbligati, ne impediscono la regolata distribuzione; e forzando le nostre a portar pane per parecchi giorni, si troverebbero troppo caricate: bisogna dunque, che se ne nutriscano solamente nelle occasioni, ove le distribuzioni potranno aver luogo; e negli altri casi faranno uso d'una pasta nudritiva, che i Russi chiamano *Soukari* (1).

convenga di far sciupare i viveri, e che debbano farsi somministrare con moderazione, sì per poterne avere spesso, quanto per non disgustare estremamente gli animi degli abitanti di quelle provincie, che le somministrano.

(1) Eccone la preparazione: s'impastano insieme tre libbre di farina, trenta ueva, una libbra di butirro, un' oncia di pepe, e due once e mezza di sale; si appiana questa pasta per tagliarla in piccolissimi pezzi, ed affinchè non si riuniscano, si rotolano in una tovaglia, sulla quale siasi sparsa della farina; si stende poi il tutto sopra le tavole, che si ripongono in un forno mediocremente scaldato, fin-

La celerità, e prontezza, di cui le Truppe leggiere devono essere suscettibili, esige, che i di loro vestimenti ed equipaggi siano regolati a corrispondenza (1); bisogna dunque

chè la pasta sia ben secca. Di questo miscuglio ne risultano cinque libbre di pasta, di cui due once cotte nell'acqua bastano per il pasto di un uomo. Questo nutrimento è sano, sostanziosissimo, d'un trasporto facile, e si conserva più anni senza alterazione.

(1) La celerità, colla quale si possa agire dalle armate, è quella, che oggigiorno maggiormenteci ha fatto conoscere quanto debba pigliarsi in considerazione. Egli è pur vero, che i successi della Guerra si ottengano più con le gambe, in modo che avendo de' soldati assuefatti a lunghe, e penose marce, si ottiene una superiorità decisiva sopra il nemico. Non sarà possibile però il potersi fare una lunga e celere marcia da quella Truppa, la quale abbia molti equipaggi; sopra questo articolo conviene che si usi tutta l'attenzione, e si debbono non solo fare degli stabilimenti, che prescrivano dal Generale sino al soldato quali equipaggi possano portare: ma che rigorosamente si facciano osservare. L'avere grandi equipaggi rende pesante, e difficultoso il cammino d'un' armata, ed il soldato, che dee portarselo sulle

bandirne tutto ciò, che può nuocere alla destrezza, ad incomodare il corpo, e ricercare con attenzione come poter adempiere questi due oggetti. Generalmente ogni vestimento, che garantisce il soldato dal freddo è buono:

spalle, soffre doppiamente le fatiche della marcia, in guisachè dopo quattro, sei miglia, e particolarmente nelle vie difficultose, resta quasi inabilitato a proseguire il cammino, ed intanto lo continua, perchè gli viene imposto; se poi dovesse agire dopo di una marcia di dodici miglia, gli sarebbe più facile buttar giù le armi, che eseguir con facilità tutte quelle evoluzioni, che saranno ordinate da chi lo comanda. Il soldato deve portare la sola mutanda, e munizioni necessarie, e sarebbe più vantaggioso avere qualche piccola somma di danaro a suo arbitrio, che dodici camice. Li grandi equipaggi, che portano gli uffiziali non servono che a maggiormente accrescere la loro mollezza, ed il loro dispendio, e spesse volte accade, che pensando a non mettere in pericolo i loro equipaggi, poco cura si prendono del servigio, e cascano in massimi errori; le marce vengono ritardate, e svaniscono le speranze delle più gloriose intraprese, le quali non sogliono ottenersi, che in alcuni momenti, usando la prontezza in eseguirle.

ma bisogna preferire il più leggiero, ed il più comodo. Il modo di coprirsi la testa (1), ed il calzamento, devono essere relativi alla maniera del rispettivo servizio delle Truppe leggiere. Li Dragoni di queste Truppe dovrebbero avere li Cappotti sei piedi lunghi, e larghi sette, con un cordone a guaina per serrarne il collare; vedremo nella terza parte il doppio uso, che se ne potrà fare.

Molti equipaggi ritardano, e spesse volte fanno mancare un' intrapresa; un gran numero di servidori rendono le sussistenze scarse, e cagionano frequenti disordini; bisogna dunque avvezzare l' uffiziale solamente a ciò, che gli è necessario, e la truppa a non aver tende. Quando questa sarà in un posto fisso nella rasa Cam-

(1) L'Elmo sembra essere migliore collocando a' due lati del medesimo per i Dragoni delle piccole catene, che si attaccherebbero con fibie alla caduta delle spalle. Con questo mezzo la testa, ed il collo sarebbero garantiti da' colpi di sciabla. Questa catenella prolungata sopra le braccia recherebbe loro lo stesso vantaggio; dall' esperienza poi si conferma, o si distrugge questa idea.

pagna, si stabilirà comodamente co' mezzi indicati nel capitolo quarto della terza parte, che tratta de' Campi, e Quartieri. Il lusso, e la mollezza hanno fatto talmente accrescere gli equipaggi, che le armate sono divenute macchine pesanti, che non possono muoversi, senza molta difficoltà, ed arte; tal contagio ha infettato anche le Truppe leggiere; ne risulta, che molte spedizioni sono riputate impossibili, benchè facilissime per quelle truppe scevre del superfluo.

Li corpi di Truppe leggiere non devono essere, nè troppo numerosi, nè troppo deboli: se troppo deboli non potranno bastare per li distaccamenti, per la guardia di un posto considerevole, nè per le intraprese importanti. I corpi di seicento uomini, quattrocento a piedi, e due a cavallo, (perchè tal proporzione è riconosciuta migliore) basteranno ne' casi ordinarj: ma se un' operazione esige più gente sì a piedi, come a cavallo, si potrà supplire colla riunione di più corpi, ed anche si potrà colla riunione di parecchi corpi intieri supplire alla loro debolezza, per le spedizioni che esigeranno molta gente.

La Fanteria, e la Cavalleria dovrebbero essere divise ciascuna in quattro compagnie, e così l'una, come l'altra comandate da un uffiziale, che si credesse capace, ed in cui il capo avesse confidenza.

Il treno d'Artiglieria essendo uno de'mezzi principali per l'attacco, e per la difesa dei posti, de' quali le Truppe leggiere possono essere incaricate, è necessario che il suo servizio sia bene eseguito. Noi crediamo, che bisognerebbe fissare a ciascun corpo una compagnia unicamente destinata per questo servizio.

Riguardo poi al servizio giornaliere, sia per li distaccamenti, o per la sicurezza particolare di ciaschedun corpo, l'uso più comodo è quello, per bande, o siano *picchetti* di cinquanta uomini per mettà, per quarta, o pure ottava parte di detti picchetti. Un tale picchetto sarà comandato da un Capitano, avendo sotto di lui un Tenente, due Sergenti, o siano Quartiermastri per gli alloggiamenti, tre Caporali, o Carabinieri, un Trombetta, o sonatore di corno, e quarantotto Soldati, o Dragoni; il mezzo picchetto comandato da un Te-

nente sarà composto da un Sergente, due Caporali, e ventiquattro Soldati; il quarto del picchetto sarà condotto da un Sergente, avendo un Caporale, e dodici Soldati a'suoi comandi; un Caporale comanderà l'ottava parte del picchetto composta da sei soldati; due di queste bande si riuniranno qualora il bisogno lo esigerà; tre uomini basteranno per una guardia, ed anche due in caso urgente; ma allora si rileverà in tutte le ore solamente la mettà delle sentinelle, per non lasciar li posti totalmente sguarniti.

Tali sono le idee sulle Truppe leggiere, e la loro costituzione in generale; bisognava darle per stabilire sopra una base fissa le operazioni, di cui si tratterà ne' capitoli seguenti. Era d' uopo esporre nel medesimo tempo ciò, che si credeva migliore sopra diversi essenziali oggetti, li quali potevano più contribuire alla riuscita delle intraprese; noi l' abbiamo fatto senza pretendere all' esclusiva, essendo convinti, che si può tirar vantaggio da qualunque sistema costituzionale, e che in questo vi è spesso più arte, e più merito, che nel crearne un

nuovo: i due capitoli seguenti sono composti nel medesimo senso.

CAPITOLO SECONDO

Dell' Armamento delle Truppe leggiere.

ARTICOLO PRIMO

Dell' Armamento della Fanteria.

L'Arma principale di un soldato di Fanteria è il Fucile; quello delle Truppe pesanti non può adattarsi con le leggiere, il di cui fucile dee essere leggierissimo; dee colpire da lontano, e con precisione; bisogna dunque alleggerirne il legno, e guarnizione, e che la canna sia di buona qualità; rendendolo eguale presso a poco ad uno da caccia, non sarà nè meno buono, nè di un uso meno lungo. Li colpi tirati con un fucile pesante da un uomo stanco, e privo di forza sono incertissimi; tutti i vantaggi del fuoco, dipendono dalla fabbrica delle arme, e dalla maniera, con cui le truppe

sono esercitate; l'attenzione di ben caricare, e la qualità della polvere contribuiscono ancora alla precisione del tiro; perchè il colpo vada lontano, bisogna che i cartocci siano guarniti di palle perfettamente tonde, adattate al calibro, affinchè non si muovano nella canna, ciò ch'è inutile per li tiri corti.

Bisognerebbe dunque provvedersi di due sorta di cartocci; la prima per tirar lontano, tale quale ne abbiamo parlato; l'altra per tirare da sessanta a ottanta passi con polvere, sopra la quale si metterebbero tre, o quattro palle di minor calibro.

Per rendere il fucile d'una migliore difesa vi si adatta una bajonetta; ma quella di cui ci serviamo al presente è troppo corta. Se vi sono pochi esempj, che la Cavalleria respinga l'Infanteria, che si difende colla bajonetta, non si dee conchiudere, che questa sia cosa impossibile (1). Se la prima fila di una truppa

(1) Non vi ha dubio, che l'Autore abbracciò il sistema di *Folard*; ma coloro, che si tengono al solo partito della verità, debbono confessare, che in

di Fanteria presenta la punta a' petti de' Cavalli, il cavaliere può ferire il soldato colla sciabla, e se la dirige contro il cavaliere, quest' ultimo ha maggior vantaggio; perchè il cavallo avanzandosi, rovescia il fante urtandolo. In tutti i combattimenti con arme bianche la superiorità è sempre dalla parte, che tiene l' arma la più lunga; perchè i vantaggi supponendosi eguali dall' una, come dall' altra parte, la lunghezza dell' armatura dee decidere; dappoichè allora uno può ferire senza esser ferito. Nella difesa delle opere, sulle quali è possibile di arrampicarsi, o che si possono scalare,

pochissimi incontri la Fanteria abbia resistito all' urto violento della Cavalleria; quando questa l' attacca in luoghi piani, e che la Fanteria non abbia fossate, cammini cretosi, canali di acqua, o cavalli di Frisia, con i quali potesse evitare di essere rovesciata, è stata quasi sempre battuta; e si è reso inutile il formarsi in quadrato, e sarà inutile ancora abbracciare l' ordine circolare proposto dal Maresciallo di Puyregur. Il Generale, che ha conoscenza, ed abbia meno cavalleria del nemico per vincerla, o rendergliela con certezza inutile, dee agire in quei luoghi, che non sono adattati alla medesima.

bisognano delle arme bastantemente lunghe per ferire il nemico, prima che possa servirsi delle sue, e che sia formato in ordine. Le nostre bajonette non possono adempiere quest'oggetto; imperciocchè subito che il nemico ha guadagnato la sommità del Trinceramento, e che si sostiene a piede fermo, il vantaggio diviene eguale, in vece di che nelle circostanze, ove il fuoco è un mezzo debole per fermare il nemico, si potrebbe rimediare colla lunghezza delle arme bianche.

Bisognerebbe dunque, che la bajonetta avesse almeno ventiquattro pollici di lunghezza, compresavi l'impugnatura, e che non si mettesse nella canna del fucile, che al momento di servirsene. Essa è inutile mentre si spara, aumenta il peso, ed impedisce di tirar giusto. E' superfluo prolungare questa discussione: poichè non si puo disconvenire, che le arme bianche debbono essere lunghe, per produrre l'effetto, che se ne brama. La forma delle Bajonette però non è un punto indifferente; dovrebbero essere spianate, con un doppio taglio, e rilevate nel mezzo in forma di schiena d'a-

sino, allora nel bisogno servirebbero per spada; perchè la spada, o il suo equivalente può essere utilissima ne' casi, ove si fa portare il fucile in bandoliera. Questo modo di combattere non è più praticato, nè si sa il perchè; e quantunque non possa essere di un uso ordinario, vi sono circostanze, ove può impiegarsi, massimamente per rapire un posto.

Dopo aver parlato del fucile, è naturale. che si dettaglino i mezzi di portare le munizioni necessarie per il suo uso. L'attuale cartocciera ha molti inconvenienti per le Truppe leggiere, il suo peso, la sua grandezza, l' imperfezione della sua coperta, che non custodisce le munizioni, che dalla pioggia, e la maniera, con cui essa è portata, imbarazza il soldato, quasi sempre obbligato di agire con celerità (1). La tasca di cartoccio più adattata

(1) Alla battaglia di Cassano, una parte dell' ala sinistra degl' Imperiali, essendosi buttata nel fiume, ritornò per attaccare i Francesi postati nel lato opposto dietro le siepi; la sua polvere si bagnò nel traversare il canale, e trovandosi esposta al fuoco del nemico, senza potervi rispondere, fu forzata

per le Truppe leggiere, è quella di cui fanno uso i cacciatori del Re di Francia; essa è meno piccola delle altre, meno dispendiosa, più leggiera, non imbarazza il soldato, e s'apre con facilità, benchè chiusa sì ermeticamente, che l'acqua, e l'aria non possono penetrarvi (1).

Si darebbero delle picche di piedi dieci a undici di lunghezza (2) alla prima fila dell'In-

a retrocedere con gran perdita, ed a rimanere nell'inazione, sinchè gli fossero distribuite le nuove munizioni. Conviene evitare un inconveniente, che si può rinnovare spesse volte in una campagna.

(1) Questa cartocciera, che il soldato porterebbe alla cintola, e che può contenere quaranta cartocci, consiste in una cassettina di latta, con un coperchio a cerniera. Il tutto è coperto di cuojo nero, ed incerato; l'incastratura è guarnita di pelle molle, che la rende ermetica; siccome la cartocciera è mobilissima sul cinturino, il soldato ha li movimenti liberi, e la può far passare a' fianchi, ed anche sopra il dorso.

(2) Le picche saranno simili a quelle, che propone il Maresciallo di Sassonia nel primo libro de' suoi *Vaneggiamenti*. Per renderne il trasporto più fa-

fanteria, o sia alla terza parte, le altre due file saranno armate di fucili. Quando anche non fossimo intieramente convinti dell' utilità delle picche, bisognerebbe servircene per la necessità degli scudi, di cui è mestieri, che la prima riga sia provveduta, essendo difficile il servirsene co' fucili: quanto è facile, ed utile il farne uso colle picche. Se si trovassero in queste armi degl' inconvenienti per il dettaglio del servizio, potrebbe darsi a ciascun picchiere una pistola leggiera, che porterebbe alla cintola, e che gli servirebbe per sua difesa personale nelle guardie, e da per tutto, ove fosse necessario d' avvisare facendo fuoco.

Gli scudi sarebbero fatti di più pezzi di Abete, e di Sughero, di quattro piedi alti, larghi due, e grossi tre pollici, e sei linee (1).

cile, si farebbero in due pezzi, i quali si riunirebbero con una cerniera di ferro, o di rame.

(1) La parte interna dello scudo è fatta di tavole di Abete della grossezza di sei linee, che si uniscono sopra un Telajo cinto di legno leggiero, ma solido; si copre questo fondo di tavole di sughero della larghezza di un pollice, e si ricuoprono le ta-

Lo scudo è di una utilità sì grande, che non si potrebbe compensare con fuoco maggiore. 1. Difende i soldati da' colpi di fucile tirati da

vole di lamine della stessa materia grosse un pollice, larghe due pollici, e della lunghezza dello scudo: queste lamine sono situate da canto ben commesse l'una coll'altra, e piantate alle tavole con piuoli; una tela incerata, sopra la quale si dipinga ad olio quella figura, che si vuole, ricopre il sughero avviluppandone i lati. Costrutto lo scudo vi si adattano le coregge, ed i manichi di cuojo necessarj per portarlo al braccio sinistro nelle manovre, e sopra le spalle sospeso alla picca nelle marce ordinarie, e nelle ritirate sotto il fuoco della moschetteria. Per conservare al sughero tutta la sua elasticità, bisogna di quando in quando tuffare lo scudo nell'acqua, e lasciarvelo alcune ore.

Quando si voglia dare allo scudo una maggiore resistenza, si fa bollire il sughero, e s'introduce fra le tavole della stoppa, o carta straccio; questo mezzo praticato sino ad un certo punto, può anche rendere lo scudo perfettamente a prova di palla; ma allora acquista più peso, e non può essere impiegato nel passaggio de' fiumi senza perdere in parte la sua principale qualità. Molte esperienze, fatte con accuratezza, determineranno la scelta delle due dif-

lunghe distanze, obliquamente, o a risalto; smorza quelli tirati da vicino, il che contribuisce a rendere i soldati intraprendenti. 2. E' un parapetto, sul quale i soldati possono appoggiare i loro fucili, prender a bell'agio la mira, e rendere il loro fuoco infinitamente più certo. Nel tempo dell'azione la prima fila metterà il ginocchio dritto in terra, e così sarà in salvo da' colpi di fucile; lo scudo essendo due piedi di larghezza (spazio che un uomo non occupa mai in battaglia) la seconda, e la terza fila tireranno con facilità, serrando sulla prima. Questa quando si tratterà di fermare una carica di cavalleria appoggerà fortemente in terra il calcio delle picche, le quali allora sovrasteranno gli scudi da sei in sette piedi. 3. Lo scudo starà, in qualche modo in luogo de' mantelletti ne' casi, che se ne mancherà. 4. Serve ancora a rizzar le tende, e passar de' fiumi; come l'indicheremo nella terza parte di questa opera. Questi vantaggi non sono pre-

ferenti maniere; noi pensiamo che quella colla quale si avranno più successi, dee ottenere la preferenza.

feribili a quelli del fuoco di una terza fila, sempre più imbarazzoso, che utile?

La prima fila dovrebbe portare in guisa di coltello da caccia, un cangiarro lungo venti-quattro pollici al più, compresavi l'impugnatura, che dee essere pesante. Affinchè l'effetto di quest'arma propria per tagliare le siepi, ed i rami di alberi sia più violento, è necessario che la lama sia forte, larga verso l'impugnatura, diminuendo verso la punta; tagliente da due lati, e che ferisca di punta, e di taglio. Questo cangiarro, ch'è quello, che usavano i Romani, è riconosciuto per la migliore arma. Ciascun pedone dovrebbe portare uno strumento per scavare la terra, o per tagliare il legno.

Gli uffiziali d'Infanteria avrebbero per arma difensiva uno scudo un poco più leggiero di quello de' soldati, e per arme offensive una spada lunga, e forte, che ferisca di due maniere, ed un pajo di pistole di arcione, che porterebbero alla cintura, quando fossero a piedi.

Li bassi uffiziali sarebbero tutti armati, come i soldati delle ultime file; ma i loro fu-

cili dovrebbero essere rigati, per tirare quanto più lontano si possa. I soldati destinati al servizio delle macchine, di cui fra poco si parlerà, non avrebbero altre arme, che un cangiarro. E' strano che la banda non sia armata per combattere: i nostri siano a piedi, come a cavallo, saranno armati come i soldati, e situati presso l'uffiziale, che comanda la truppa.

ARTICOLO SECONDO

Delle Arme de' Dragoni.

I Dragoni avranno un fucile più leggiero, e più corto di quello della Fanteria (1): sebbene del medesimo calibro: con una bajonetta eguale, una cartocciera (disposta per essere portata alla bandoliera andando a cavallo, ed alla cintura manovrando a piedi), una spada lunga, diritta, e forte, che non ceda affatto, e

(1) Non si dà il fucile a' Dragoni, che per servirsene a piedi, non dovendo farne alcun uso a cavallo; si serviranno della pistola nelle scaramucce.

che ferisca di due maniere. Indipendentemente di una pistola leggiera, ciascun dragone avrà uno, o due strumenti, come sarebbero asce, pale, zappe, martelli, tenaglie, i quali saranno utilissimi.

Gli uffiziali, e bassi uffiziali saranno armati di una spada un poco più leggiera di quella de' dragoni, e di un pajo di pistole dello stesso calibro del fucile, che metteranno alla cintura, mentre serviranno a piedi (1).

(1) L'armamento migliore è quello, il quale è più atto a poter nuocere al nemico, e che più facilmente può difendere la vita. Le armi debbono farsi in maniera, che potessero valere in tutte le occasioni, in tutti i luoghi, e contro qualsisia sorta di Truppe. Debbono essere adattate a quella nazione, che dovrà servirsene: sarà d'uopo risolvere, se alla nostra truppa, sull'idea di doversi difendere questo Regno in caso di aggressione, convengano altre armi difensive, ed offensive, oltre quelle del fucile, della bajonetta, delle carabine, delle sciable, de' cannoni, obizi, e mortari; e fatte delle riflessioni mature, che mettano in veduta tutti i luoghi, dove allora dovessimo far la nostra difesa, può indicarsi, quali siano le armi più proprie per una parte di que-

ARTICOLO TERZO

Del Treno, e delle Armi comuni a ciascun corpo di Truppe leggiere.

La necessità di assegnare a ciascun corpo di Truppe leggiere alcune macchine è indispensabile; ma bisogna, che queste macchine abbiano una forma, ed un peso, che non ritardino

st' esercito. L' esperienza che abbiamo, leggendo la storia delle nazioni, ci insegnerà le differenti arme, che per molti oggetti sono state inventate. Da essa sapremo quali furono effettivamente riconosciute vantaggiose, a seconda de' differenti luoghi, ove furono adottate, e che forse potrebbero in generale paragonarsi al nostro locale. Parlando delle armi non voglio tralasciare di dire, che i cangiarri, che porta la maggior parte della truppa, convien che fossero capaci a nuocere, non solo con la punta, ma anche col taglio; restando trascurato questo secondo oggetto, e lasciandosi il taglio de' medesimi tanto doppio, come lo è comunemente, temo che non servendosene di punta, siano più tosto atti a percuotere, che a tagliare. Nell' armamento, siccome è il

le spedizioni, che richiedono celerità. Esse debbono poter seguire le Truppe leggiere nelle montagne, vallate, boschi, foreste, e passag-

fucile quello, che serve più di qualunque altr' arma, si dovrà usare tutta l' attenzione, acciocchè quelli, che si danno per un Reggimento, o almeno per un battaglione, fossero tutti dello stesso calibro; perchè in caso diverso nel ripartire le munizioni, possono accadere degl' inconvenienti della maggior conseguenza. Per esserci di più profitto il fucile, e le armi da fuoco, dobbiamo procurare, che si renda maggiore per quanto si può la loro portata. Il *Sig. Belidor* fu il primo a dire, che quanto più l' aria sia dilatata dal calorico atmosferico, o da quello dello stesso metallo, tanto più si diminuisce la loro portata. Dalla qualità, e quantità della polvere, o dalla maniera di caricare, dipende ancora la portata di dette armi. Una palla senza tappo, o un tappo che non copra perfettamente la polvere, e che sia appena ricalcato, renderà corto il tiro, e lo stesso avverrà, qualora la palla non sia del giusto calibro, e che prenda troppo aria: giacchè la elasticità della medesima non avrà fatta resistenza nè dal tappo, nè dalla palla, e così di tutta la polvere, che si accende, agisce solamente quella, che è sotto la palla, sortendo il di più fra la palla, e l' interno della

gi di fiumi. L' Artiglieria ordinaria di campagna è così poco adattata, che spesso un luogo fangoso, una via poco battuta, o un piccolo

canna; e perciò si rende debole, ed incerto il colpo. La cagione della differente portata dipende anche dalla diversità della costruzione; ma principalmente dalla diversa qualità del metallo. Ogni cacciatore avrà osservato, che colpiscono più da lungi quegli schioppi, che sono di un ferro molle, pieghevole, e dolce: come sono le antiche canne di Spagna, e le lazzarine; ed in questo caso il ferro per lo più è anche sottile. Dipende la morbidezza del ferro dall'avere meno pori. Il ferro fuso è duro, e facile a rompersi; il ferro foggiato lo è meno; perchè purificato col fuoco da tutte le materie estranee, ed a forza di batterlo diviene più molle, e pieghevole. Più che colpi tira un'arma da fuoco, più si riscalda, e diminuisce la lunghezza del tiro; ciò lo produce la perdita dell'aria elastica a traverso dei pori del metallo, i quali si aprono, ed aumentano col calore a proporzione, che si scoria il metallo: all'incontro aumenta la lunghezza del tiro, la figura della camera, la situazione della lumiera, e la qualità della materia delle palle. Il vantaggio, che si ricaverebbe avendo delle armi, che colpissero molto lontano, mi ha fatto prolungare in questi detta-

corrente bastano per ritardare la loro marcia, o rendergliela impossibile.

gli. Se le nostre armi potessero avere queste prerogative, e se fosse possibile con la diligenza di mantenere le armi, in maniera da approfittarci della loro bontà; avremmo de' grandissimi vantaggi sul nemico. Per la cavalleria sono di opinione, che dovrebbe servirsi di spadoni, o siano spade lunghe puntute con lama lunga, e tagliente; queste però debbono usarsi da' soldati più robusti, ed esperti, la tempra di detti spadoni dee essere perfetta. La bajonetta, che porta la fanteria, conviene che fosse più lunga, che sia possibile; ma non tanto larga, perchè si renderà molto pesante. La medesima dee adoperarsi nel solo attacco alla bajonetta; nè conviene ne' fuochi in distanza, che fosse posta al fucile, perchè rende incertissimi i colpi, e fatica infinitamente il soldato. Sarei di parere, che fra le armi, che si stimano a proposito dee aver luogo la picca, la quale può servire offensivamente, e difensivamente; ha essa il vantaggio della sua lunghezza, per cui arresta il nemico, e lo ferisce in qualche distanza, e nell' arrestarlo rallenta il suo impeto, e gli cagiona terrore; perchè gli da tempo di conoscere il pericolo, e nell' attaccarlo poi, essendo la prima a ferire, porta confusione a' nemici con più facilità.

La piccola artiglieria destinata alle Truppe leggiere, dee essere facile a manovrarsi, e trasportarsi; propria per tirare delle piccole palle, ed a metraglia: e per questo converrebbero assai i piccoli cannoni di bronzo, che tirassero palle di piombo del peso di una libra e mezza, tali quali se ne servivano nell' ultima guerra alcuni corpi di Truppe leggiere.

Tutti i corpi di dette Truppe dovrebbero avere ciascuno due di questi piccolissimi cannoni, montati sopra una carretta leggiera stretta e facile a smontarsi, avendo semplicemente

Gl' infiniti esempj ci dovrebbero persuadere del vantaggio delle picche, e per stabilirle con più certezza, ce lo dee far conoscere, non solo la maniera, colla quale presentemente si combatte, nella quale si fa poco uso del fucile; ma molto più il nostro sito, che obliga il nemico per conquistar poche miglia di terra, doverci sempre discacciare da posti vantaggiosi. L' unione de' fucili alle picche sarà la miglior difesa ne' passi angusti, e nell' erte montagne, dove particolarmente non potrà agire il cannone. Quelli, che sono armati di picche debbono avere uno spadone per servirsene dopo il primo urto, qualora il nemico avesse rotte le loro righe.

al dinanzi delle stanghe fatte in modo, che si possa sparare, senza staccare i cavalli. Ne' terreni difficili si farebbe uso della fune da trascinare i cannoni. Si adatterebbero alla culatta de' cannoni certi pezzi per rialzarli, i quali renderebbero il fuoco più certo, e l'appuntar più sollecito, e più facile; la carretta del cannone dovrebbe contenere una cassettina da potervi riporre le munizioni necessarie; il peso del tutto non sarebbe considerabile, ed un solo cavallo lo tirerebbe facilmente in viaggio, e con due cavalli tal cannone seguirebbe la Cavalleria in tutti i suoi movimenti.

Vi sono de' casi, ove non può forzarsi il nemico in un posto, che con piccole bombe obizi, granate, fuochi artifiziali; o pure lanciandogli delle pietre. Non conosciamo macchina migliore, che la Catapulta, tale quale l'ha descritta il Cavalier di Folard per adempiere quest'oggetto. Egli ha così ben dimostrato con un gran numero di prove, la lunghezza del suo tiro, la sua violenza, la sua precisione, e l'utilità, di cui può essere alla guerra, che è da stupire come non se ne ab-

bia fatto ancora alcun uso; ci basti quì di rammentare, che questo saggio militare ci insegna, che una catapulta di diciassette pollici di lunghezza, soprá tredici di larghezza, a quaranta gradi di elevazione, sopra trentadue di tensione, che è la più gran forza, che gli si possa dare senza romperla, e di cui lo sperimento dinanzi il *Principe di Contì*, cacciò un peso di una mezza libbra alla distanza incirca di duecento tese (1); si sa inoltre che gli antichi lanciavano con le loro catapulte pesi più considerabili di quelli delle nostre più grosse bombe.

Nè può addursi la spesa della costruzione e mantenimento della catapulta, questa macchina è di un trasporto più facile del mortaro, e dell' obiziere, ed evidentemente meno dispen-

(1) Vedete per la descrizione della Catapulta, il secondo tomo de' Commentarj del *Cavalier Folard* sopra la storia di Polibio *Articolo* 23. *del Trattato dell' attacco delle Piazze degli antichi*. Si possono consultare rapporto agli effetti di questa macchina *le nuove scoperte sopra la guerra* del medesimo autore capitolo 9.

diosa; essa risparmia il metallo, e la polvere; il suo uso è più universale; ha il vantaggio di non fare quasi alcun rumore, ed essere egualmente adattata negli assedj, e nelle battaglie; in un combattimento inquieterebbe, e dissiperebbe anche la cavalleria, lanciandogli solamente delle pietre. Tutte queste proprietà ci sembrano dover meritare la più seria attenzione (1).

(1) La Catapulta, e la Balista sono due macchine offensive atte a lanciare dardi, e corpi di qualunque specie. Il *Cavalier Folard* ha voluto esagerare i loro vantaggi nella guerra. Dobbiamo convenire, che qualora non si possano avere cannoni, siano queste armi molto vantaggiose; ma potendo servirci de' primi, non possono avere più luogo. La catapulta estende la sua maggior portata a 212. tese, al di là di questa distanza non può più ferire; il cannone del calibro di quattro ferisce a 300. tese, quello da 8. a 350., quello da 12. porta le palle a 400. tese, e sopra un angolo di tre gradi raddoppiano la loro portata, e così un cannone da 24. sotto un angolo di 45. gradi porta la palla alla distanza di 2250. tese. Li mortari lanciano le bombe a qualunque direzione da venti sino a 2500. tese. Il danno che producono le pietre, che gettano le catapulte non è possibile,

Ogni corpo di Truppe leggiere dovrebbe dunque avere due catapulte; sarebbero tirate sopra un telaro stretto montato sopra due rote, che servirebbero nello stesso tempo a trasportare in differenti cassette de' fuochi d' artifizio, e delle granate; il peso del telaro, e quello de' pezzi di cannoni dovrebbero essere in equilibrio sopra il loro asse, per internarsi meno ne' terreni fangosi, e camminare più aggiatamente. Le une, come le altre dovrebbero es-

che si paragonasse a quello delle palle de' cannoni; nell' intelligenza, che le pietre possono quasi sempre evitarsi, perchè visibili, e le palle per la loro celerità si rendono inevitabili, perchè invisibili; finalmente la sicurezza del colpo dobbiamo farla preponderare al cannone, che regolato porta le sue palle presso a poco in quel luogo, che si vuole; quando nella catapulta la diversa tensione delle corde, de' pezzi di legno, che si trovano più o meno umidi, debbono produrre una gran differenza nella forza, e direzione delle pietre, e de' dardi; e tante altre ragioni potrei addurre per assicurare di non doversi usare le anzidette macchine, che qualora il nemico mancasse di cannoni, o ne' luoghi, ove questi non potessero assolutamente agire.

sere d'una tal leggerezza, che due uomini li quali fossero rilevati nel bisogno, potessero manovrarle, e tirarle senza fatica.

Vi sarebbero al seguito di ciascun corpo due piccole carrette coperte, con ruote strettissime piene di palle di piombo; di grappe, e cartocci per l'artiglieria, ed altro; di scale di corda, di gomine di ricambio per le catapulte; di funi per li passaggi de' fiumi, con un certo numero di seghe ordinarie per fare tavole.

Nell'attrezzo di guerra si dovrebbero considerare ancora due cavalli da soma, per portare ciascuno due piccole barchette di legno di Abete leggierissime, e bene spalmate, e trenta *Scafandri*, o siano battelli d'uomini imaginati dal *Sig. de la Chapelle*.

Uno scafandro completo consiste in un giubettino di traliccio, o forte tela rivestito da pezzi di sughero, un puntalone a staffa, col quale si può camminare a galla nelle acque le più profonde, e le più rapide, e di un berrettino (questo non è assolutamente necessario), ove si mettono varie cose, di cui si può aver

bisogno. I limiti di questa opera non ci permettono una descrizione più distesa dello scafandro: inoltre non si farebbe, che ripetere ciò, che il *Sig. de la Chapelle* ha detto nel suo libro (1), al quale rimandiamo il lettore; osserveremo solamente, che questa invenzione, la quale è stata molto approvata dall' Accademia delle scienze, ed esperimentata in pubblico, sarebbe utilissima per la guerra: quando si trattasse di passare de' fiumi larghi, e rapidi, o di fare una intrapresa contro i ponti del nemico. Del resto si possono rilevare ne' fogli 173. 174. 175., e 176. dell' opera del *Sig. de la Chapelle* alcune circostanze, ove lo scafandro s' impiegherà con gran successo (2).

(1) Vedete il trattato teoripratico della costruzione dello Scafandro, o sia battello dell' uomo del *Sig. de la Chapelle*.

(2) Gli Scafandri, o siano barche piane possono poco servire in questo Regno, perchè pochi sono li fiumi non guadabili in tempo di està; e ne' mesi forti d' inverno, abbiamo de' torrenti tanto rapidi, che sarebbe molto difficile metterli in uso.

CAPITOLO TERZO

Degli Esercizj, e de' Segnali.

ARTICOLO PRIMO

Degli Esercizj.

Non bisogna insegnare a' soldati negli Esercizj, se non ciò, che può essere utile nella guerra; con questo principio, la di cui verità è riconosciuta da tutti, si capisce, che dalla sola sperienza perfetta devono stabilirsi, e che essa limiteralli all' utile, sagrificando tutto ciò, che si riduce a simmetria, e parata.

Gli Esercizj sono indispensabili a tutte le truppe, massimamente alle leggiere; gli usi differenti, ne' quali sono destinate, esigono, che esse sappiano, a norma delle circostanze, servirsi delle loro armi, e delle loro gambe; ed in queste ultime risiedono principalmente i mezzi di fare la guerra.

Nell' uso, che si fa delle armi, specialmente del fucile, si richiede, che si sappia trattenerlo in buono stato, caricarlo, e sparrarlo con precisione, e con prestezza; in piedi, in ginocchio, ed anche coricato; il che dinota la necessità di esercitare i soldati nel tirare spesso alla mira, ed ammaestrarli ad accelerare di grado in grado il loro fuoco, senza nuocere alla giustezza del tiro; bisogna poi insegnar loro a tirare uniti, e per truppa. Il fuoco più convenevole, senza contrasto, è quello, che si avvicina più al fuoco de' Cacciatori; quello stabilito adesso per l' Infanteria, avendo questa proprietà, dee essere adottato, tanto più volentieri, quanto nell' abolire la scarica della prima fila, il fuoco delle due altre diverrà più facile, ed anche più sanguinoso. Si insegneranno ancora i soldati a maneggiare lo scudo, la picca, la spada, ed il fucile armato della sua bajonetta; e si convinceranno della forza, e del vantaggio delle armi bianche. Quantunque la prima fila delle Truppe leggiere abbia solamente picche, e scudi, sarebbe necessario, che tutti i soldati, che le compongono, sapessero

maneggiare dette armi; perchè non ve ne è alcuno, che non possa ritrovarsi nel caso di doverne fare uso.

Dopo tali esercizj conviene occuparsi della marcia; essa dee avere tutta l'agevolezza, e leggierezza conciliabile con l'ordine. Si addestreranno in seguito i soldati nel poco numero di evoluzioni semplici, ed elementari, che conducono all'esecuzione delle manovre più complicate. Si avvezzerà la truppa a marciare insieme, e ben riunita a resistere alle camminate lunghe, e penose; al corso, compendo una carriera; a riunirsi prontamente dopo un disordine; a valicare fratte, e fossi; a rampicarsi alle rocche, ed eminenze scoscese; a scalare i ripari, ed i trincieramenti.

Quando tutti i pedoni sapranno questi differenti esercizj, si raduneranno in un corpo. Tutte le manovre si eseguiranno con un passo celere, che è il solo proprio alle Truppe leggiere. Si avvezzeranno ancora a marciare in battaglia, in colonna, alle conversioni, e generalmente alle differenti evoluzioni, con tutta la possibile precisione, bisognerebbe inoltre as-

suefarli a sparpagliarsi, ed a riunirsi in divisioni particolari, con prontezza al primo segno, ed al secondo formarsi in corpo.

I Dragoni debbono essere istruiti della stessa maniera, e le loro evoluzioni pronte e leggiere debbono approssimarsi a quelle dell' Infanteria.

Bisognerà poi riunire i Dragoni, l'Infanteria, e le macchine (1), e si faranno eseguire all' intiero corpo tutti gli esercizj del fuoco, delle armi bianche, dello scudo, dell' artiglieria, e della catapulta, conforme alla diversità de' luoghi, e delle circostanze; imperciocchè la guerra non si fa sempre in pianure, e quelli, che sono soltanto assuefatti ad eseguire manovre simmetriche, o di parata, si trovano sconcertati sopra un terreno ineguale, e tagliato. Bisogna dunque sopra tutto abituare gli ufiziali, ed i soldati a vincere gli ostacoli del

(1) I Soldati, che manovrano le macchine debbono saper maneggiare i cavalli, montarli, e discenderne con prestezza per poter seguire i Dragoni, quando il caso lo esige.

terreno, ed istruire i primi del modo di mettere a profitto i vantaggi, che egli presenta: guai a chi trascura l'osservanza di questa importante massima.

E' necessario insegnare alle Truppe leggiere, come si dee fare una scoperta; dirigere una imboscata; tendere un aguato; impegnarsi in una scaramuccia; inquietare il nemico; fingere una fuga; nascondere una marcia. Queste istruzioni, quando sono relative a' diversi terreni, sono buonissime per preparare gli uffiziali chiamati *partisans* a diventare eccellenti nella loro arte, qualora vi accoppieranno la pratica.

Sarebbe ancora utilissimo, che i soldati sapessero nuotare: questo è un vantaggio, che manca generalmente alle Truppe leggiere. E' vero che vi vuole molto tempo per impararlo, e se ne manca sempre quando si leva, e si forma un corpo; vi si supplirà col mezzo delle barchette, scafandri, e scudi: si dee però profittare della vicinanza delle acque per assuefare a poco a poco i soldati a questo esercizio, che richiede molto uso.

Sarebbe utile, quanto facile l'imparare a servirsi delle pale, zappe, seghe, asce ec., e sapendole maneggiare, si fanno senza difficoltà trincieramenti, tagliamenti, ponti, zattere, battelli, catapulte, e poichè ordinariamente si trova da per tutto, e in abbondanza il legno, e tutto ciò, che è necessario per tali costruzioni, s' indicherà nel capitolo quarto della terza parte la maniera, colla quale le Truppe leggiere alzeranno le loro tende, ed è ancora necessario insegnarglielo.

Conviene di più, che il Fante si eserciti a saltare in groppa dietro il Cavaliere, ed a scenderne facilmente, e che la Infanteria, e li Dragoni sappiano anche distinguere perfettamente i varj segnali, che loro appartengono, de' quali siamo per parlare.

Tutti gli esercizj, che abbiamo esposto, sono di una necessità indispensabile per le Truppe leggiere; essi s' impareranno facilmente, e non ve ne è alcuno, che non possa ritrovar la sua applicazione nella guerra.

ARTICOLO SECONDO

De' Segnali.

I segnali servono di supplimento alla vista, ed all' udito; se ne dee far dunque menzione negli esercizj.

Siccome vi sono de' casi, ove gli avvenimenti, che sopraggiungono a' corpi di Truppe leggiere debbono essere conosciuti da coloro, che sono nella vicinanza, e dagli altri, ove la voce non si può far sentire, neppure da vicino; è indispensabile lo stabilire de' segnali, per mezzo de' quali si possa comunicare ciò, che si scuopre; come anche gli ordini, che sono per darsi: ma bisogna, che si possano distinguere facilmente, ed accorgersene con prontezza; dappoichè nella guerra ogni cosa dipende dal momento, e sovente un sol momento fa riuscire, o andare a vuoto un' intrapresa; essendo i segnali semplici, e chiari, non succederà mai verun equivoco. Saranno, o generali, o particolari. Li primi serviranno a tutti i

corpi, li secondi a ciascun corpo in particolare; ma bisogna, che i primi siano cambiati spessissimo, perchè il nemico non ne possa profittare per indurci in errore. Basta che i capi de' corpi ne conoscano la significazione. Sarebbe imprudentissimo il comunicarla agli altri.

Li segnali generali serviranno a distinguere ciò che siegue: *il Nemico si avanza con Infanteria, con Cavalleria, con Cannoni, con Truppe leggiere, o pesanti, in forza, o debole, prontamente, o con lentezza: egli resta sempre nella stessa posizione; egli si ritira; egli marcia a dritta, o a sinistra;* e tutto ciò può comunicarsi di giorno da un corpo all' altro, se il sito lo permette, con tele di diversi colori, che si attaccherebbero alle pertiche; una bandiera bianca di questa specie dinoterà per esempio *Infanteria*; parecchie bandiere *molta Infanteria*, e così degli altri colori, ciascuno de' quali designerà un' arma particolare. La maniera con la quale si muoveranno le bandiere, specificherà il grado della prestezza, colla quale il nemico marcia, e la direzione che prende. Il color giallo potrebbe indicare *delle Truppe leggiere*,

ed il rosso *delle Truppe pesanti*. Di notte non si può distinguere tutto al più che l'avvicinamento, o la ritirata del nemico. Delle lanterne diversamente colorite, o fuochi, e razzi volanti basterebbero per dar avviso dell'uno, e dell'altro; e uno, o più colpi di cannone per mandar del soccorso. Quando il sito impedisce la vista, si può far sapere l'avvicinamento della Fanteria nemica col suono de' corni, e quello della Cavalleria con la tromba. Si impiegherebbero per tale effetto diverse arie con diversi tuoni, e tempi; le prime note più o meno sostenute, designerebbero il numero, e la specie delle Truppe, e se sono pesanti, o leggiere; le seconde dinoterebbero l'andamento della loro marcia, e le ultime la loro direzione. Sarebbero ancora effettuiti questi oggetti, dando una significazione particolare ad ogni determinato numero di colpi di cannone, ciò che procura la facilità di cambiare frequentemente i segnali generali, acciocchè il nemico non ne possa profittare. Sono questi comodissimi per comunicarsi in un istante, tutto ciò, che importa sapere.

Quanto a' segni particolari per l'uso di ciascun corpo, ed eseguiti cogli strumenti militari, designeranno gli ordini momentanei, o gli appresso comandamenti: *alle armi, in battaglia, in avanti, passo raddoppiato, marcia, fermatevi a dritta, a sinistra, mezzo giro a dritta, rimettetevi in fronte, conversione a dritta, conversione a sinistra, fuoco a palle forzate, fuoco a palle moventi, fuoco generale, cessate il fuoco, presentate l' armi bianche, attaccate il nemico, inseguite il nemico, ritirata in ordine, dividetevi, riunitevi, scaramucciate, inquietate il nemico, piedi a terra, a cavallo* (1); e generalmente tutte

(1) Dobbiamo convenire, che per mezzo de'segnali si possono avere de' positivi vantaggi. Alcuni hanno diviso i segnali in segni vocali, mezzi vocali, e muti. I vocali sono quelli, che si eseguono con la voce, con gli strumenti, ed armi da fuoco. I semivocali, e i muti con gli oggetti visibili. Gli antichi si servirono di segnali col fuoco, ed in sua origine non denotavano, che un piccolo numero di circostanze, che poscia studiarono di aumentare tanto i Greci, che i Romani. Questi ultimi scrivevano col fuoco, e con le fumate quello, che volevano far sapere. Scelti i luoghi più proprj per l'uso de' segna-

l' evoluzioni necessarie alla guerra . Non si im-

li , vi collocavano tre aste , ed a ciascuna distribuivano le lettere dell' Alfabeto ; per esempio all' asta del lato dritto facevano segnare dalla lettera A sino alla I , a quella del mezzo dalla L sino alla R , all' asta sinistra dalla S , sino alla Z ; per descrivere la lettera A facevano un lume dalla parte dell' asta del lato dritto; se volevano denotare la B due lumi; tre se volevano indicare la C; e così crescevano tanti lumi sino alla lettera I . Dell' asta del mezzo innalzando un lume denotavano la lettera L , due la lettera M ec. , e dalla parte dell' asta del lato sinistro , se alzavano un lume , significavano la lettera S, due lumi la lettera T , e così sino alla Z. Per mezzo de' lumi , e fumate denotavano ancora li numeri . Nella notte si conoscevano nella stessa situazione le aste , tenendo fissi sopra le medesime de' fanali . Nel decimo libro della storia di Polibio si legge , che si dovrebbe avere una corrispondenza per mezzo di segni , formandosi un alfabeto per esprimere qualsiasi parola . Di giorno tutte le lettere si possono segnare con un certo numero di fumate , o di bandiere ; nella notte con razzi , fanali , fiaccole , e per non confondere una lettera con l' altra , si adoprerà un segnale significante la separazione di una dall' altra . Per esempio , se le lettere sono indicate da fumate ,

piegheranno questi segnali, che ne' casi, ove si potrà tirare un colpo di cannone, una bomba, o alzare una bandiera; se da fanali, si farà andare in aria un razzo, o si accenderà una fiaccola. Si dee mantenere alzato per qualche tempo il segno indicante ogni lettera, per meglio comprendersi. Non si dee stabilire, che la prima lettera dell'alfabeto sia la prima indicata da un solo segno, perchè riuscirebbe facile a' nemici capire quel, che esprimono, vedendolo praticare replicate volte. Per render loro tale intelligenza difficile, sarà necessario stabilire delle parole, che si cambiassero in ogni dato tempo, e che sarebbero la chiave della cifra. Figuriamo la chiave *Amico*.

A	m	i	c	o	b	d	e	f	g	l	n	p
3	6	7	8	9	1	2	4	5	10	11	12	13

q	r	s	t	u	z
14	15	16	17	18	19

Io voglio dire armata: farò questi segnali:

5 volte	a
15	r
6	m
3	a
17	t
3	a

Questo metodo potrebbe rendere chiaro ogni av-

debbono supplire alla voce, e saranno prescritti

viso; ma è molto difficile il praticarlo, perchè troppo lungo; sarebbe conveniente fissare certi segni principali, e ridurre facile quest'operazione. Per la Sicilia, essendo obligati di sostenere la guerra, debbono prima stabilirsi de' segni indicanti l'approssimazione dell'armata nemica; il luogo ove sta tentando lo sbarco; se vi sono forze che cercano impedirlo; se lo effettuisca; il numero delle barche da guerra, e da trasporto, che questa abbia; ad un di presso quante migliaja d'uomini siano sbarcati, e se vi sia cavalleria; se la flotta sia ripartita, e per quale direzione; se la truppa è rimasta sulla spiaggia, o per qual parte siasi diretta ec. Pria di cominciare a far de' segni, si dee stabilire un segno di avviso, che denoti il cominciar de' segni, e che si vuol essere pronti ad osservarli.

I Telegrafi, che si sono introdotti non da molto tempo in Europa, hanno maggiormente perfezionata quest'arte; ma differenti sono i Telegrafi Inglesi da' Francesi, quelli annunziano tutto per mezzo di quattro portelli fermati da travi, e questi da soli due travi in croce. Conviene, che in questo Regno si stabiliscano quelli, che dopo mature riflessioni saranno trovati più facili, meno dispendiosi, e adattabili al nostro locale. Coloro che saranno in-

una volta per sempre da' Comandanti de' corpi.

caricati di fare i segnali, debbono essere persone intelligenti, vigilanti, attenti, e coraggiosi: particolarmente quando debbono fare de' segni in luoghi prossimi al nemico. Io sono di opinione. che nelle battaglie, ed in qualunque azione, dove è certamente difficile il potersi sentire la voce, il suono della tromba, ed il tamburro; si dovessero stabilire de' segnali, che per doppia cautela saranno sempre confirmati dagli Uffiziali dello stato maggiore, e bramerei, che si facesse un profondo studio su questo articolo.

Fine della prima parte.

TRATTATO

SOPRA LA COSTITUZIONE ED IMPIEGO DELLE TRUPPE LEGGIERE.

SECONDA PARTE

DEGLI UFFIZIALI CHIAMATI *PARTISANS* E DELLE LORO OPERAZIONI.

CAPITOLO PRIMO

Degli Uffiziali Partisans, *e delle partite in generale.*

Chiamasi partita un distaccamento poco numeroso di Fanteria, o di Cavalleria; e alcune volte dell'una, e dell'altra unite, comandato da un Uffiziale intendente, ed esperimentato, che vien detto da' Francesi *Partisan*. Questi esser dee accorto per sormontare le difficoltà, che possono incontrarsi nelle sue operazioni, immaginando de' stratagemmi, che lo cavino

d' imbarazzo. Esser dee sperimentato, per conoscere la pratica di questa parte della piccola guerra, sopra la quale non è possibile di prescrivere molte massime invariabili.

Siccome il Generale si ritrova spesso nel caso d' impiegare questi Uffiziali *Partisans*, e giudicare de' loro talenti, e delle loro operazioni, dee anche egli conoscere bene la piccola guerra. Allorchè sarà sicuro della capacità di detto Uffiziale, bisogna dargli carta bianca, affinchè possa profittare delle occasioni favorevoli, che se gli presenteranno. Scarsamente potrebbe riuscire, se per operare dovesse aspettar sempre gli ordini superiori.

Dee sapere la Geografia, aver le carte le più esatte del paese, ove egli è impiegato (1),

(1) La carta militare esser dee la guida del Generale in tutte le operazioni, che vittorioso, o perditore dee eseguire. Essa non è, che la carta particolare di un paese, ove sono espressi con il più chiaro dettaglio, tutti gli oggetti, i quali debbono necessariamente conoscersi, per formare, ed eseguire il piano della Campagna. Si marcano sulla medesima le marce, gli accampamenti, i posti da occu-

conoscerlo da se stesso, e possederne la lingua. Dee ancora essere sobrio, e disinteressato; per altro siccome le qualità di detto Uffiziale *Par-*

parsi, i paesi angusti, e la di loro lunghezza; i fiumi, ruscelli, e loro larghezza, profondità, e passaggi; i mulini, i canali d'acqua, gli stagni, i casali, i paesi, castelli, poderi, e tutt'altro, che si creda vantaggioso per occuparsi: le montagne con la di loro altezza, profondità, e scarpa; i valloni, e la loro larghezza, e profondità; le fossate, i luoghi circondati da mura, fossi, e siepi; i boschi, le paludi, e loro estensione; la qualità delle pianure, i luoghi de' foraggi, la distanza da un luogo ad un altro, il numero delle case, delle stalle di ciascun luogo, i differenti cammini, e la di loro qualità. Essendo in una spiaggia marittima, si dee dettagliare la natura della costiera, i ricolmi del lido, de acque morte, i fondi delle cale, baje, e rade; tutti i pericoli, le diverse batterie stabilite per la difesa de'suddetti ancoraggi, e de' passi; i trinceramenti, le fascinate costruite, e da costruirsi, ove il nemico può tentare un disbarco; i campi, i posti, che debbono coprire gli anzidetti principali stabilimenti, e l'interno del paese. Questi dettagli, e de' maggiori ancora debbono essere compresi in una carta militare, e si renderanno intelligibili per mezzo di varie note, o di

tisan sono in piccolo quelle, che in grande si richiedono per un capo di Truppe leggiere, è inutile entrar quì in molti dettagli, sopra que-

una memoria parlante. Pochissimi uomini però si trovano capaci di formarli. Non vi è cosa, che sia di maggiore importanza per regolare, e condurre tutte le operazioni della campagna. Mi auguro, che le sagge cure del Governo, facciano (conosciuta la necessità di quanto ho narrato) tutti gli sforzi per eseguirsi queste carte. Le persone incaricate possono praticare uno de' tre seguenti metodi, a seconda delle varie circostanze, che l'obbligano con più espeditezza al disbrigo delle cennate carte.

I. Avendo delle carte generali rilevate geometricamente, possono formare delle carte militari, designando con una più lunga scala le parti del paese, che si dee riconoscere; ricercando i luoghi più elevati, per osservare il terreno; interrogando la gente di campagna, e percorrendo il paese da tutti i lati, con vedere da se stesso tutti gli oggetti, che meritano attenzione.

II. Dalle Carte geografiche, quando non si possono avere delle carte topografiche, si prendono le posizioni, che sembrano le migliori determinate; si tracciano con gran punti in separati fogli, e si formano delle carte a veduta, alle quali si uniscono al-

st' oggetto; riserbandoci di parlarne più estesamente nel secondo capitolo della terza parte di quest' opera: ma intanto si daranno le regole

cune memorie: metodo, che non dee ignorarsi da qualsisia uffiziale dello stato maggiore. Queste carte che si denominano Riconoscenze Militari, si dettagliano più o meno, siccome lo permette il tempo, ed esigono le circostanze: Allorquando in tempo di pace si lavora per far conoscere il piano delle frontiere, o delle spiagge, ad effetto di ben conoscere quali mezzi di difesa può presentare la natura particolare del luogo, per poterne fare l'applicazione nel bisogno, egli è evidente che tal lavoro può e dee essere eseguito più estesamente, e colla massima scrupolosa esattezza; ma allorchè nel tumulto della guerra, quasi sotto gli occhi dello stesso nemico, si tratta di far muovere, marciare, manovrare una numerosa armata, stabilire de' quartieri ec., si potrà ottenere con una carta figurata a vista, e per mezzo di memorie, che istruiscano sulle cose, che non sarebbero intelligibili col solo disegno. Dalla maniera, con cui sono dettagliate queste riconoscenze militari, si conosce la intelligenza, e la sagacità dell' uffiziale, che n' è incaricato; se egli è dotato del talento di discernere quali siano gli schiarimenti particolari, che esige il bisogno momentaneo, e

particolari, che dee seguire questo Uffiziale nelle spedizioni principali, delle quali sarà incaricato, e sarà facile il ricavarne delle induzioni per quelle, che sono meno importanti.

viterà la prolungazione de' dettagli, la di cui intelligenza è inutile per concorrere al proposto scopo, ed impiegar per questo un tempo, ch' è molto prezioso per essere limitatissimo.

III. La terza maniera di formare una carta militare, è quella, che si avvicina quasi agli anzidetti due metodi; si misura esattamente una certa quantità di terra, calcolandone i principali punti, e fissandoli colla tavoletta; il dettaglio di tutto quello, che esiste in detto spazio sarà fatto a vista, e descritto con alcune memorie.

Non entro a descrivere tutte le circostanze particolari, che debbono interessare da un momento all' altro, e però necessarie conoscersi da coloro, che formano le carte militari, perchè dovrei prolungarmi infinitamente; dirò solo, che l' acqua, ed i monti sono gli oggetti sempre sussistenti, e che la natura oppone per l' attacco, favorendo la difesa; l'arte colla quale si agisce più o meno sopra questi due ostacoli, abbraccia tutto generalmente. Non dee dimenticarsi chi forma questi piani, d' indicare tutti

Osserveremo prima di terminare questo capitolo, che le Truppe leggiere potendo agire indipendentemente dell' armata, bisognerebbe radunarle prima dell' apertura della campagna, ed impiegarle ad inquietare, o separare una porzione delle truppe nemiche, allorchè lasciano le loro guarnigioni, o i loro quartieri

i mezzi, che potrebbero valere, per aumentare al maggior segno i proprj vantaggi, e minorare i loro inconvenienti. Divideranno le loro memorie in molti capitoli, secondo gli oggetti, che si possono desiderare, e nell' esporre quali sieno le posizioni, che possono occupare le armate, o una parte delle loro Truppe, faran conoscere tutte le di loro risorse per ogni aspetto; terminando col quadro delle sussistenze, ed altri soccorsi, che può somministrare il paese, dove si dee fare la guerra. Supponghiamo, che si abbiano delle eccellenti carte militari, e che coloro, i quali sono stati scelti per doverle fare, non si siano interessati di dar conto delle sussistenze, e risorse del paese; sarà ottima la carta militare, ma la Truppa dovrà lasciare le sue eccellenti posizioni, quando le mancano le risorse, e le sussistenze, che impediranno di potersi mantenere più a lungo, in quei luoghi. La mancanza di questa conoscenza, spesso produce de' mali incalcolabili nelle Armate.

per rendersi all'appuntamento generale dell'Armata. Il successo di queste intraprese, sarebbe nocivo al nemico, quanto quello delle operazioni, che si dettaglieranno nel proseguimento di quest'opera.

CAPITOLO SECONDO

Delle Partite che vanno alla Guerra.

L'oggetto delle Partite è di riconoscere un paese, una posizione, una fortezza, un posto, le marce dell'Armata nemica, de' suoi distaccamenti; rapire i foraggieri, un uffizial Generale, un corriere incaricato di carte importanti, gli equipaggi, un deposito di munizioni di guerra, o di bocca; sorprendere un posto debole, o mal guardato; e generalmente fare tutte quelle operazioni; o siano *colpi di mano*, che possono eseguirsi a forza aperta, o furtivamente con poca gente, ciò che volgarmente vien detto *andar alla guerra*. Le spedizioni di questo Uffiziale *Partisan* ripetute spesse volte con successo, agguerriscono le Truppe, e formano gli Uffiziali.

E' dunque utilissimo di mandare ogni giorno alla guerra, quando anche non fosse per altro, che per avere delle notizie del nemico. Se il capo esige da' suoi Uffiziali *Partisans*, che non abbiano a ritornare da lui senza esser venuti alle mani col nemico, senza condur seco loro de' prigionieri, da' quali si possano ricavare de' lumi, questa necessità li renderà intraprendenti, e gli obbligherà ad istruirsi perfettamente de' mezzi, per nascondere una marcia, scoprire il nemico, tagliargli la ritirata, trarlo in una imboscata, impegnarlo in una scaramuccia, rapire le sue vedette, e pattuglie di notte (dopo aver riconosciuto nel giorno, ove le prime sono situate, e la via, che le seconde percorrono), sorprendere, o rapire una partita nemica nella sua marcia, e ne' suoi riposi, sottrarsi vedendosi inseguito ec. I più inesperti Uffiziali arriveranno così a perfezionarsi in un'arte, che richiede molta pratica, e se si ricompensino esattamente quelli, che vi si distinguono, ben presto l'emulazione renderà eccellenti *Partisans* i bassi Uffiziali, ed i Soldati stessi.

Come accade sovente, che le intraprese di

cui detto Uffiziale *Partisan* viene incaricato, esigono delle misure preliminari; allora bisognerà prevenirlo anticipatamente. Un capo di Truppe leggiere, che vuole mandare una partita alla guerra, o per la sua sicurezza, o per altre mire particolari, comincerà con spiegare l'oggetto della sua commissione a quello, che ha scelto per comandare; le osservazioni necessarie per assicurarne il successo; la rotta, che dee fare, ed il luogo, ove dee raggiungerlo. Gli darà in seguito, giudicandolo necessario, una istruzione dettagliata, che sottoscriverà, ed una carta nella quale dichiarerà essere questa una partita di guerra, per evitare che la Truppa non venghi trattata, come quelle, che si chiamano *Parti-bleu* (1), e gli darà ancor delle guide.

Prima di mettersi in marcia, il Coman-

(1) Chiamano i Francesi *Parti-bleu* una banda di ladri, che si radunano in tempo di guerra con un estero militare, e depredano indistintamente tutto ciò, che appartiene all'una, ed all'altra armata; quando si fanno prigionieri costoro, si appiccano immediatamente.

dante riunisce il suo distaccamento, esamina, se sia sufficientemente provvisto di munizioni da guerra, e da bocca, se le armi, ed i cavalli siano in buono stato. Finalmente essendo la campagna sprovvista di foraggi, invigila, acciocchè i soldati a cavallo portino del fieno legato con fune, e della biada. Ogni volta, che una partita si porta da un luogo all'altro, dee provvedersi di tutto quel, che le bisogna nel primo giorno, per non fare alto sul timore di non trovare quello, che può bisognarle. Questa precauzione assicura il successo della marcia; perchè così si può fermare in luoghi coperti, senza essere obbligato a distaccare gente per andare in cerca di viveri. Nel caso, che fosse assolutamente necessario di fare le sue provviste in un villaggio, vi si tratterrà il minor tempo possibile. Se la marcia dee essere segreta, partirà di notte, e si useranno per nasconderla tutti i mezzi indicati per le marce nel capitolo terzo della terza parte.

Se si dee percorrere un paese coperto, si farà montare in groppa di ciascun Dragone un soldato di Fanteria (*Tav. I. Fig.* 1. 2. 3.), il quale

smonterà a mezza strada, collocandosi in un luogo nascosto. Questa Fanteria sarà destinata per assicurare la ritirata, e coprirla nel bisogno; dovrà situarsi particolarmente nelle gole, che si dovranno traversare nella ritirata; nel caso poi, che questa si facesse per un' altra via, si manderà la Fanteria nei luoghi i più vantaggiosi, per favorire il ritorno; quello che la comanda dee star vigilante, e tenerla celata di giorno, e di notte, senza trascurare intanto i mezzi per essere avvertito dell' avvicinamento del nemico: e perciò bisogna situare durante il giorno, alcune sentinelle ne' luoghi eminenti, o sopra alti alberi, e spedire la notte delle pattuglie, che faranno il giro del posto alla distanza in circa di un miglio; e siccome questa Fanteria può dormire il giorno, si terrà durante l' intiera notte sotto le armi.

Qualora si dovesse traversare un paese di pianura, colui che conduce la partita prenderà poca Fanteria in groppa, e la situerà con una parte della sua Cavalleria nel luogo più proprio per assicurare la sua ritirata, la quale può essere lunga, e difficile; l' una e l' altra Truppa

si terrà nascosta, invigilando alla sua sicurezza colle precauzioni precedentemente indicate.

Le partite essendo quasi sempre debolissime, debbono avvicinarsi secretamente al luogo del loro destino, e non marciar che di notte; evitare le grandi strade, i villaggi, le case, ed impiegare per la loro sicurezza le precauzioni usitate nelle marce. Prenderanno con il minor possibile fracasso le nuove guide, di cui possono aver di bisogno, e custodiranno con cura le antiche, e tutte le persone, che potrebbero scoprire la marcia, rilasciandole allorquando non possa aversene più nocumento.

Quando che si farà giorno, o che si voglia far riposare la Truppa, si farà entrare in un Bosco, o nel mezzo di un campo seminato, o in un luogo, ove fossero alte siepi, permettendole di dormire, dopo aver provveduto alla sua sicurezza: il che non dee mai trascurarsi, tanto ne' riposi, che nelle marce.

L' Uffiziale *Partisan* dee accuratamente evitare le pianure, nè fermarsi mai se non che ne' boschi, o luoghi coperti, per meglio nascondere la sua forza, la sua marcia, e la sua ritirata.

Perchè egli non sia scoperto, non farà de' distaccamenti, che ne' casi di assoluta necessità; questa massima dee sopra tutto osservarsi esattamente nel paese nemico, ove bisogna diffidarsi degli abitanti. Giunto poi in un luogo, ove voglia fermarsi, o passare la notte, prenderà da se stesso conoscenza del locale, e delle vicinanze, per stabilire vantaggiosamente delle sentinelle, ad effetto di scoprire il nemico; dalla vigilanza delle quali dipende la sua sorte.

Quando sarà arrivato ad una, o due leghe lontano dal suo destino, egli situerà la sua truppa con vantaggio, e al coperto più che sia possibile; indi condurrà seco dieci dragoni, che lascerà in dietro di quando in quando gradatamente per sostenerlo, e subito si porterà solo, o con pochissima comitiva sopra l'eminenza la più apparente, e successivamente sopra le circonvicine; non facendo avanzare la Truppa per intraprendere, che dopo aver egli fatto un esame il più scrupoloso; dee sempre prima di operare prevenire gli Uffiziali, ed i Soldati de' differenti ostacoli, che il nemico potrà opporre, affinchè non ne restino sorpresi durante

l' azione, e si regolino eglino stessi conforme alle circostanze. Bisogna ancora, che egli assegni alla sua Truppa un punto di riunione, o luogo di ritirata dopo l' azione; perchè possa facilmente radunarsi in caso di disgrazia (1).

(1) Un Generale, o qualunque sia Comandante, che abbia affidata Truppa, è nel preciso dovere di stabilire uno, o più luoghi per riunione della sua gente. Nelle Marce dee indicare il sito, dove va a pernottare, e formato l' alloggio, stabilire, in caso di chiamata, dove si dee ritrovare ciascuno individuo della sua dipendenza, fissando de' varj suoni di chiamata, da' quali talvolta possa comprendersene l' oggetto.

Nell' apertura della campagna varia la riunione delle Truppe, relativamente alla natura della guerra, che si progetta, ed a' locali de' paesi, ove si vuole portare. Volendosi dare una battaglia, o intraprendere qualunque piccola, o grande azione, dee il Comandante prima di agire fissare uno o più punti di riunione, tanto in caso di rovescio, che se vittorioso battesse, ed inseguisse il nemico; dee ancora spiegare con chiarezza tutti i diversi segni, da' quali ciascheduno possa comprendere quando dee ritirarsi ne' luoghi stabiliti, quando inseguire il nemico, quando fare alto nel luogo stesso, che si ritrova. Il tra-

Se per fare il suo colpo sia obbligato a dimorar qualche tempo, onde aspettar il momento favorevole, dee guardarsi con vigilanza durante la notte, per evitare le sorprese; ciò si previene quando si è in paese nemico, o nelle vicinanze della sua armata, col cambiare più volte di posto, sia di giorno, come di notte, in modo che il nemico non se ne accorga, e che tali movimenti non possano fare scoprire la Truppa. E' facile, che questa sia svelata, o tradita dagli abitanti, che la espongono al esser fatta prigioniera; la quale disgrazia si eviterà almeno in parte, con prendere delle misure, onde essere avvertita a tempo, e disporre la ritirata col favor della notte; in qual caso probabilmente il nemico, temendo delle imboscate, perseguiterà la Truppa con meno ardore.

L' uffiziale detto *Partisan* avendo adempito il suo oggetto, si riunirà subito col suo di-

lasciare uno degli anzidetti provvedimenti fa-nascere la confusione, il disordine, e quasi sempre la distruzione dell' Esercito, o della Truppa, che entra in azione.

staccamento situato a mezza via; farà montare la Fanteria in groppa, e marcerà sinchè abbia raggiunto il suo corpo; non fermandosi, che tre, o quattro ore il giorno, per lasciar mangiar gli uomini, ed i cavalli. Se non è scoperto, nè seguitato, e se non teme d'incontrare qualche distaccamento più forte del suo, potrà camminare nelle strade maestre, per rendere la sua marcia più comoda, e più pronta; ma se egli è scoperto, e seguitato, impiegherà tutta la possibile diligenza, essendo questa la sua sola risorsa; procurerà di guadagnar cammino sul nemico; ma se sia serrato così da vicino, che non possa scappare, si getterà in un villaggio, o in qualche chiesa, cimitero, castello, in qualche podere, o villa isolata, e manderà uno, o due dragoni ben montati, per far sapere la sua situazione al Comandante del corpo, da cui egli dipende, o al posto il più vicino. Egli metterà piede in terra, e resisterà come meglio potrà aspettando il rinforzo; dee fare ogni sforzo per prolungare la sua difesa sino alla notte, e profittare del bujo per scappare, o farsi luogo con una vigorosa scarica;

e ritirarsi con prontezza; ma questa situazione essendo criticissima, un buon conduttore dee per evitarla preferire anche la fuga.

Ciò che abbiamo detto, non può intieramente applicarsi alle partite di Fanteria: ecco quello che lor concerne più particolarmente.

Uno che comanda una partita di Fanteria non dee marciare che la notte; quando è obbligato a traversare un paese scoperto. Può camminare indifferentemente di giorno, o di notte in un paese coperto. Le spedizioni lontane esigono la maggior segretezza, e perchè sia meglio custodita, bisogna eccitare l'interesse delle guide, e delle spie, con farle partecipare del bottino. Ciò è talmente necessario, che non si può nasconder loro intieramente il proggetto, sopra tutto nel momento dell'esecuzione.

Bisogna che le partite di Fanteria portino sempre con loro più viveri di quelle di Cavalleria; perchè non è per loro tanto facile, quanto per queste ultime, lo involarsi, essendo inseguite dal nemico; e che non possono pervenirvi, che con lunghi raggiri, o nascondendo-

si più giorni; e siccome potrebbero essere scoperte, entrando ne' villaggi per prendere delle sussistenze, è necessario che ne abbiano a sufficienza, per riparare a questo inconveniente.

Quando più partite debbono concorrere allo stesso oggetto, massimamente quando si tratta di tagliare la ritirata al nemico (oggetto, che bisogna sempre aversi in mira), si manderà anticipatamente quella, che dee imboscarsi nelle parti dietro l' Armata nemica, le altre prenderanno successivamente diverse strade per riunirsi in un luogo determinato. Il mezzo più facile, ed efficace, col quale una partita di Fanteria giungerà ad ottenere il suo intento, sarà la sorpresa; l' oscurità la favorisce molto, e nasconde ogni sproporzione nel numero.

Quando si vuole intraprendere contro un nemico situato al di là di un fiume, bisogna, se la sua posizione offre parecchie maniere, onde nuocergli, applicarsi all' oggetto più essenziale; perchè poi non si ritornerebbe impunemente per tentare altre operazioni. Quando una partita avrà passato un fiume, non dee per timore di una sorpresa impegnarsi nel paese;

soprattutto se vi è molta boscaglia, senza averlo prima fatto riconoscere dalle pattuglie, o dalle spie. Se si è passato il fiume sopra barchette, le quali debbono servire per la ritirata, si lascerà un piccolo distaccamento per custodirle, si manterranno lontane dalla ripa, ove sta il nemico, o nascoste dietro qualche seno. Questo distaccamento avrà una sentinella, che potrà accorgersi del ritorno della partita, per avvertirne il distaccamento, il quale condurrà immediatamente le barchette, e favorirà la ritirata.

Avendo la partita adempito la sua commissione, si ritirerà diligentemente, profittando dell' oscurità per nascondere la sua marcia; e qualora le circostanze lo permetteranno, la Truppa per accelerare la sua ritirata, monterà sopra carri radunati nel paese. Se sia di bisogno dare riposo a' soldati, dee essere di poca durata, ed in luogo nascosto. Se la Truppa venisse attaccata nella sua ritirata dalla Cavalleria, bisognerà marciare serrata, ed in buon ordine, guadagnar cammino, risparmiare il fuoco, destinare i migliori tiratori contro quei nemici, che si avanzassero troppo, badando di

non sparare, che alla piccola portata, e qualora saranno sicuri di colpire. I primi, che si avanzano, vedendosi esposti ad un pericolo quasi evidente, non rischieranno la loro vita per una mediocre preda, quale è lo spoglio di un soldato. Un contegno fermo, ed assicurato scoraggirà il nemico, e darà il tempo di trovare un ricovero, o di ricevere un soccorso. In un paese coperto, una partita, che giunge a sottrarsi per un momento alla vista del nemico, potrà scappargli intieramente, prendendo delle vie indirette, e varie.

Come si situano de' distacamenti di fanteria, per favorire la ritirita delle partite di Cavalleria; così queste per facilitare il ritorno delle partite di Fanteria, debbono andare al loro incontro, e prenderle in groppa per operare con più diligenza (1).

(1) E' un dovere de' Comandanti delli Regimenti di Cavalleria far assuefare tutti i cavalli della lor Truppa a portar in groppa, e tale esercizio dovrebbero farlo replicatamente in ogni settimana. Sono molte le occasioni, nelle quali si accerta il disimpegno, e la riuscita delle intraprese, quando la Cavalleria ingroppi la Truppa di Fanteria.

Le massime generali, che abbiamo prescritte, diverranno più intelligibili, e la loro utilità sarà più sensibile dall' applicazione, che saremo per farne a' diversi casi particolari, i quali saranno dettagliati nel proseguimento di quest' opera.

CAPITOLO TERZO

Delle Riconoscenze.

ARTICOLO PRIMO

Delle Riconoscenze in generale.

Non si può determinare alcuna operazione militare, senza avere riconosciuto il terreno, che dee esserne il teatro; egli è per questo, che si mandano spesso *alla guerra* delle partite, le quali non hanno altro scopo, se non che proteggere quelli, che vanno per fare le riconoscenze. Siccome sarebbe più semplice, che quelli chiamati *Partisans* potessero incaricarsene, indicheremo i mezzi, che essi impiegheranno

tanto per la condotta della loro Truppa, che per l'adempimento dell'oggetto principale della loro missione. Non diremo sul primo oggetto, che cose tanto più generali, quanto si è trattato nel precedente capitolo della condotta delle partite.

Bisogna sempre approssimarsi segretamente al paese, che si dee riconoscere, per non essere inquietato dal nemico. Si sceglie per fare le scoperte l'ora del mezzo giorno, la quale è molto più favorevole; potendosi avere tempo di vedere molto paese, senza essere tanto molestato dalle pattuglie della mattina, le quali sono rientrate, e da quelle della sera, che non sono ancora uscite. Se nel tempo delle sue riconoscenze un Capo partita fosse veduto, e perseguitato, rimetterebbe le sue osservazioni ad altro tempo, raggiungendo il distaccamento, che ha dovuto lasciare a mezza strada, e con tanta maggiore diligenza, che egli non essendo in forza, non gli resta altra risorsa, che la fuga.

Se egli non ha potuto terminare le sue osservazioni in un giorno, si ritirerà di buon'

ora, e ritornerà l'indomani; ed avendo poi terminato, anderà a riconoscere della stessa maniera un'altra parte del paese. Se il medesimo sia coperto, e che il *Partisan* non possa vedere ogni cosa con suoi proprj occhi, manderà ne' villaggi vicini a ricercare i contadini più capaci a dargli degli schiarimenti; egli li condurrà seco lui, e colla forza, o colle buone maniere, cercherà di ricavarne delle notizie sopra le rispettive distanze de' luoghi, la direzione delle strade, il corso de' fiumi, e de' ruscelli, la natura de' boschi, e delle montagne, la situazione del nemico, la sua forza, i suoi distaccamenti, ed i suoi posti ec. Quando si interrogano gli abitanti sopra la natura, o la direzione delle strade, bisogna dimandar loro de' dettagli sopra diverse vie, affinchè non possano sospettare la vera rotta, che si suol fare; se poi il *Partisan* viene obbligato alla ritirata, non dee rilasciare questi contadini, se non che dopo di aver fatto almeno una mettà del cammino; osservando sempre di svagarli, e di nasconder loro i suoi disegni.

I successi nella guerra, dipendendo dalla

scelta de' posti, sarebbe indispensabile, che tutti gli uffiziali, massimamente quelli, che sono destinati alla piccola guerra, si studiassero in tempo di pace di ben conoscere detti posti; perchè non vi si può pervenire, che con molta pratica secondata dalla teoria, la quale è tanto più difficile ad acquistarsi, quanto tutte le opere composte sopra queste materie sono imperfette.

Bisogna in una riconoscenza di terreno esaminarne minutissimamente tutte le parti, giudicare per quale oggetto ciascuna può convenire, e concepirne a prima vista tutti i vantaggi, in un senso assolutamente militare: ecco un metodo, che crediamo poter proporre per formare un tal colpo d'occhio.

Ne' viaggi, nelle passeggiate, o nelle cacce, bisogna accostumarsi a giudicare con la più gran precisione, dell'estensione di un piccolo terreno, e del numero de' Battaglioni, o degli Squadroni, che può contenere. Si sceglie poi per lo stesso oggetto un locale più vasto, sul quale si formano de' piani di attacco, e difesa. Ecco quello che può farsi in ogni tempo.

Quando le Armate sono accampate, si considera sulla carta, primo il posto del nemico. Secondo, quello, che si occupa, se copre il paese, e le piazze interessanti a conservare; se le ale dell' Armata sono bene appoggiate, e come; se le comunicazioni generali, e particolari sono ben sicure; se possono essere facilmente, e senza pericolo cambiate. Terzo, se l'una, o l'altra Armata può impadronirsi di un posto importante. Quarto, se il nemico può intraprendere sopra di voi, e voi sopra di lui; e nelli due casi, il cammino che si dee fare, e gli ostacoli, che sono da superarsi nella marcia. Quinto i luoghi, da dove ciascuna Armata ricava i suoi viveri, se i convogli sono assicurati, e se si possono intercettare quelli del nemico. Sesto, come egli potrà rendere inutili le vostre intraprese, ed i mezzi, che le faranno riuscire. Settimo, quali progetti offensivi può formare il nemico, e come da voi si potranno fare svanire. Dopo tali esami si va sopra i luoghi.

Si scorre prima tutto il terreno, per prenderne un' idea in generale; si esamina in se-

guito nel più gran dettaglio, primo, se gli appoggi delle Ale sono così vantaggiosi, come lo compariscono. Secondo, se i fiumi, o i ruscelli, che cuoprono l' Armata sono guadabili, o no in tutto il loro corso, e se le rive ne sono scoscese. Terzo, se vi sono delle eminenze, che convengano occuparsi, per non essere dominata la propria posizione. Quarto, se il terreno è montuoso, o piano, coperto, o no. Quinto, se vi sono nelle vicinanze de' boschi, delle siepi, o cespugli, di cui bisognerebbe tirar partito, o che potrebbero nuocervi, se il nemico se ne impadronisse. Sesto, se vi convenga occupare i villaggi, che sono sulla fronte, o sopra de' fianchi; i mezzi, onde metterli in istato di difesa, o pure se convenga meglio incendiarli. Settimo, se le case, i poderi, molini, castelli, giardini ec., che sono prossimi all' Armata, possano servire per collocarvi della Fanteria, o se bisogna distruggerli. Ottavo, quale sia la natura del terreno di avanti, e dietro ciascuna parte della posizione, a fine di distribuirvi convenevolmente le differenti arme; perchè bisogna situarle sempre in

modo, che in nessun caso possano divenire inutili. Nono, quali sono i siti, che producono alle batterie de' tiri obbliqui, o per traverso. Decimo, dove si possono stabilire le riserve, i depositi delle munizioni, e de' feriti.

Si scrive tutto quello, che si è osservato, si attacca, e si difende con l' immaginazione, si stabiliscono delle ipotesi sopra tutti i movimenti possibili delle due Armate; può applicarsi tutto questo dettaglio a' piccoli corpi di truppe, come a' grandi. Questo è il miglior metodo per acquistar il colpo d' occhio, che consiste unicamente a scegliere a prima vista tutti i vantaggi del terreno, tanto per l' attacco, quanto per la difesa.

Sarebbe a desiderarsi, che il *Partisan* sapesse disegnare a vista, in maniera, che rendesse con verità gli oggetti, e le distanze. Si dovrebbe dunque prescrivere lo studio del disegno a' Giovani Uffiziali, che servono nelle Truppe leggiere, perchè delle carte unite alle osservazioni fatte, sopra una estensione di qualunque paese, ne facilitano molto l' intelligenza, e forniscono più lumi.

Ogni capo di Truppe leggiere per acquistare conoscenze estese del paese, non dovrà mai trascurare di riconoscere con esattezza tutti i contorni del suo posto a due, o tre leghe di distanza: ecco un mezzo per procedervi facilmente, ed anche per delineare delle carte nuove, ed esatte, e per conoscere gli errori delle antiche.

Dopo di aver marcato sopra la carta il punto, ove uno si ritrova, come centro, si descrive un cerchio, con un' apertura di compasso di due, o tre leghe; indi si descrive sopra il foglio una circonferenza tre, o quattro volte più estesa della prima, ma sempre supposta di due, o tre leghe; il suo diametro diviso servirà di scala, per segnare con esattezza il sito delle Città, Borghi, o Villaggi compresi nella circonferenza delineata sopra la carta. Si fanno in seguito ricercare, siccome si è detto poco prima, i principali abitanti, o quelli, che meglio conoscono il paese, e dopo il loro rapporto, è cosa facile il verificare, se tutte le distanze sono giuste, e correggerle. Si ricevono ancora da costoro degli schiarimenti

per marcare il paese fra due Villaggi, e tracciare il corso de' fiumi, e de' ruscelli, il giro delle strade, la posizione delle montagne, colline, vigne, de' boschi ec. Dopo avere abozzato col lapis tutto quello, che si è ben compreso, e notato al lato delle Città, Borghi, e Villaggi; la quantità degli abitanti, e famiglie, che contengono, si disegnano i ponti, ed i guadi de' fiumi. La carta si termina così poco a poco, facendo successivamente la stessa operazione, per tutte le distanze comprese fra gli altri villaggi. Quando si è confrontato il terreno, collo schizzo si mette in pulito. Si può per mezzo di una bussola orientare ciascuna carta particolare, e dalla di loro riunione formare una carta generale più esatta di quelle, che si trovano a comprare.

Si fanno ancora delle ricognizioni per regolare le marce di un' Armata, e piantare de' bastoni da livello, i quali indicano il cammino delle diverse colonne, allorchè il paese non è aperto; ma siccome questo è del dovere del Quartiermastro generale, tralascio di parlarne. Le ricognizioni debbono particolarmente farsi

delle Città fortificate, ed aperte, cittadelle, forti, fortini, borghi, villaggi, casali, ville, casine, fiumi, ruscelli, torrenti, canali, inondazioni, caterratte, dighe, ponti, guadi, sorgenti, fontane, paludi, stagni, lagune, pozzanghere, burroni, boschi, foreste, macchie, vigné, montagne, colline, strade grandi, o piccole, sentieri, ed altri oggetti locali.

Nè tampoco si dee trascurare di essere istruito sul terreno in generale, sulle produzioni, e clima del paese, ove si porta la guerra; ma siccome l'acquisto di queste conoscenze, dee precedere le operazioni, noi ci allontaneremmo dal nostro oggetto dettagliandole; bisogna dunque limitarci ad esporre i migliori mezzi, per fare le ricognizioni, delle quali si fa uso ordinariamente in tempo di guerra.

Mezzi per riconoscere la posizione dell' Armata nemica.

Si riconosce la posizione dell' Armata nemica segretamente, o apertamente, da vicino, o da lontano; bisogna in quest' ultimo caso riconoscerla segretamente, non potendosi impiegare come nel primo la forza, e l' astuzia. Qui non si questiona, se non che delle riconoscenze militari, e non di quelle delle spie, la di cui intelligenza si esercita da lontano, come da vicino: ma sempre segretamente.

Supponghiamo, che il nemico sia entrato il primo in campagna, che sia ancora lontano da' quartieri del suo avversario, il quale abbia incaricato un capo di Truppe leggiere per mandare, o per andare a riconoscere la posizione del medesimo.

Come la distanza, che separa le due armate è supposta considerabile, non si può lusingare di percorrerla con un distaccamento numeroso, senza essere scoperto prima di giun-

gere al suo destino. Bisogna dunque ricorrere all' astuzia, e non impiegare, che una trentina d' uomini di Cavalleria, o di Dragoni i migliori montati. Se vi fosse sulla strada un posto da poter favorire il loro ritorno, ciascun di loro vi trasporterebbe un pedone in groppa, che passando lascerebbe; o pure ciò, che saria migliore per non ritardare i cavalieri, vi si manderebbe separatamente, e per la strada più convenevole la Fanteria necessaria. Vedete i due capitoli precedenti, per le disposizioni preliminari, le marce, i riposi, e per la loro sicurezza.

Quando colui, che è stato incarieato di fare le riconoscenze, giungerà vicino al nemico, di maniera però da non essere scoperto, si avanzerà a piedi, di notte, e con poca comitiva, condotto da una guida sicura. Per mezzo de' fuochi potrà esaminare la direzione, ed estensione del campo; scandaglierà il suo sito, e la forza dell' Armata, egli osserverà ancora col favor de' fuochi la distribuzione de' posti avanzati, acciocchè qualora credesse possibile di fare qualche riconoscenza l' indomani di gior-

no (1), e con sicurezza per la sua persona, sapesse evitarli; e per questo si dee orientare, ed osservare bene il loro sito. Se la cosa sia impraticabile, si ritirerà prima del giorno in un bosco, fra le boscaglie, o campi seminati, vi si nasconderà sino alla notte seguente, durante la quale esaminerà un' altra parte del Campo, e così di mano in mano, finchè abbia acquistato tutte quelle conoscenze, che si è incaricato di prendere. Si è veduto alcun *Partisan* far così con poca gente il giro dell' Armata nemica, rapportarne de' rischiarimenti molto estesi, ed anche la pianta del paese. Tutto quì dipende dal modo di sapersi celare, o se sia scoperto, di farsi passare per truppa amica. L' arditezza di alcuni è giunta a fare delle prese dietro l' armata nemica; ma siccome non è questo l' oggetto principale della spe-

(1) L' ora del mezzo giorno, essendo come si è già detto, la meno pericolosa per approssimarsi al nemico, bisogna profittarne, massimamente se trovansi all' intorno del Campo de' boschi, o biade alte col di cui favore si possa camminare pian piano per esaminare da vicino.

dizione, anzi ciò può farla svanire, non conviene che fosse seguito un tal esempio.

Non si debbono trascurare i rapporti della gente del paese, sulla posizione del nemico, sopra ciò che può indicare i suoi disegni, ed anche i suoi distaccamenti: il sito de' magazzini, e de' forni, e se egli ne costruisce de' nuovi; sul numero, e la qualità delle sue Truppe, la specie, e nome de' Reggimenti; sul numero de' cannoni, ed in che consista il suo palco d' Artiglieria ec. Si possono avere tutti questi dettagli col danaro; ma non bisogna affidarsi a quelli, che sono stati sedotti, che con la maggior ritenutezza, e sempre temerne de' tradimenti, interrogarli con destrezza per non essere penetrato, e sopra tutto evitare di essere scoperto. Tutto ciò si otterrà, quando uno potrà nascondere agli abitanti, che sia seguito da una truppa, e per questo bisognerà che la raggiunga, senza che se ne accorgano, e nella notte seguente all' ultima riconoscenza, si metterà con diligenza in marcia per essere presto fuori della portata del nemico.

Se le due Armate sono separate da una

gran foresta, che confina col Campo nemico, bisognerà servirsi della Fanteria per la scoperta, e lasciare indietro la Cavalleria, per riceverla al suo ritorno, e metterla in sicurezza, prendendola in groppa.

Se vi sono de' fiumi considerevoli da dover traversare, e che necessariamente bisognano passarsi sopra un ponte, in un luogo abitato; s' informerà nel viaggio se il ponte è guardato, o no; qualunque sia la notizia che se ne abbia, si manderà un soldato intelligente, per verificarla. Se il ponte è guardato, è indispensabile il rimontare il fiume, o discenderlo, finchè se ne trovi un altro, che non lo sia. Si possono impiegare in queste critiche circostanze i mezzi indicati nella terza parte di quest' opera, per traversare i fiumi senza danno. Se il ponte non è guardato, il Comandante farà sfilare a traverso del villaggio la sua truppa, per due, o tre uomini insieme, i quali essendo interrogati, si diranno disertori, o pure (ma questo è meno sicuro) marcerà con tutta la sua gente unita, dicendo essere una partita amica. Bisogna incaricar sempre di ri-

spondere coloro, che parlano meglio la lingua del paese. Quando si conoscono bene le strade del borgo, o del villaggio, se non è guardato, si può anche traversarlo al galoppo, essendo i soldati coperti dal ferrajuolo; badando di non parlare con alcuno, e così lasciare gli abitanti indecisi, se sia gente amica, o nemica. La scelta di questi mezzi, e di molti altri, dipende dalla sagacità, ed esperienza del Comandante.

Quando le Armate sono a vista una dell' altra, la maniera che abbiamo indicata per riconoscere il nemico nel suo campo, può egualmente aver luogo. La sua vicinanza diminuisce molto le cure, per celare la marcia; ma la forza aperta è allora preferibile, perchè esige meno precauzioni, e si può impiegare durante il giorno. Questo modo di fare le ricognoscenze è spesso praticato dal Generale in persona, o dagli Uffiziali dello stato maggiore dell' Armata; vi si destina una parte della Cavalleria, o de' Dragoni, di cui le Truppe leggiere formano la Vanguardia, e coprono i fianchi.

Giunti ad una convenevole distanza dalle gran guardie della Cavalleria nemica, quella, che si conduce, si ferma, e si forma, nel mentre che i Dragoni delle Truppe leggiere spingono vigorosamente i piccoli posti del nemico; a fine di nascondere la debolezza del distaccamento, forzare questi posti a fare alcuni movimenti, da' quali si possa tirar profitto per giudicare della forza della loro armata, e per procurare a quello, che riconosce la facilità d'avvicinarsi, e tutto ben esaminare. Bisogna per questo impadronirsi dell' eminenze, che dominano il Campo nemico. Si dee invigilare nel tempo della riconoscenza alla sicurezza di quello che la fa, perchè le Truppe leggiere nemiche potrebbero prendere dette eminenze a rovescio, e per strade, o sentieri coperti, facendo prigione il Generale, senza che gli si possa far resistenza. Per poco che quello, il quale fa la riconoscenza si fermi, dovrà aspettarsi di aver ben tosto sopra le spalle le Truppe leggiere, ed anche i picchetti di Cavalleria del nemico; allora la ritirata generale, ma sopra tutto quella della retroguardia è difficile. Si

può in verità farla sostenere; ma come spesso sarebbe pericoloso impegnarsi in un combattimento di Cavalleria, il di cui successo è incerto, tocca al Comandante della retroguardia di provvedere alla sua salvezza, con delle manovre, ed una condotta intelligente.

Siccome niente produce più timore alla Cavalleria, quanto il fuoco del cannone, se ne potranno condurre alcuni leggierissimi, tirati da duplicata muta di cavalli. L' Artiglieria seguirà immediatamente la Cavalleria, i Cannonieri, ed i Carrettieri saran montati sopra buoni cavalli del paese.

Qualora la Cavalleria nemica vi stringesse da vicino, fate mettere piedi a terra a' Cannonieri, i quali accoppieranno i loro cavalli, facendo avanzare l' Artiglieria tutta carica, per far fuoco sul momento. Nel mentre si fa questo fuoco la mettà della Cavalleria si ritirerà al passo, e disposta in scacchiere sino ad una distanza prescritta, ove farà fronte al nemico, attaccandolo leggiermente, ed osservando di non arrestarsi lungo tempo; intanto si distribuiranno alcuni soldati su i fianchi, per favo-

rire la ritirata. Mentre si eseguiscono questi movimenti l'altra mettà della Cavalleria si ritirerà al trotto, ed il cannone al galoppo per gl'intervalli della prima linea, e così di mano in mano, finchè il nemico vi lascerà tranquillo. I cannoni debbono arrivare sempre alla linea che protegge la ritirata prima di essa; per poter tirare, allorchè la fronte è scoperta: si dee presupporre, che il nemico trovando il cannone ben servito contro il suo attacco, non sarà per inseguire con gran calore. Se egli però prendesse questo partito, e che fosse di bisogno guadagnar del terreno con prestezza l'artiglieria anderà innanzi per mettersi in sicuro; se la medesima non può evitare di esser presa, farà una scarica a mitraglia, ed a piccola portata; questo espediente potrà moderare la caccia del nemico, a questo prezzo si debbono sacrificare senza rincrescimento, e senza vergogna due o tre cannoncini, che per altro hanno utilmente servito. Prima di abbandonarli, bisogna gettare le munizioni necessarie per il loro servizio, affinchè il nemico non possa impiegarli contro di voi. In una ritirata disposta

in scacchiere un corpo di Cavalleria senza Artiglieria, potrà rallentare le prime truppe del nemico con piccoli distaccamenti (scelti in ciascheduno degli Squadroni rimasti in dietro), che somministreranno de' Cacciatori per tenere a bada, e fermare il nemico; la parte sparpagliata sarà allora sostenuta da quella, che si trova riunita, questa lo sarà dal rimanente dello Squadrone, e quest'ultimo dalla seconda linea. Quando la prima linea si ritirerà, gli Squadroni saranno coperti dalla loro truppa distaccata, la quale si sarà riunita, e li seguirà sempre ad una convenevole distanza. La seconda linea divenuta la prima, eseguirà la medesima manovra, e così successivamente. Al rimanente se il terreno, e le circostanze lo permettono, si potrà fermare il nemico, impegnandolo in un' imboscata, facendo attaccare da' Cacciatori i suoi fianchi, o coll' impiegare tutti i possibili mezzi, per dividere le sue forze, e coll' eccitare contemporaneamente la sua attenzione su diversi punti, che non siano quelli, dove si vuole fare la ritirata. Si ottengono questi intenti profittando de' boschi, delle alture, o d'

altre irregolarità del terreno, che vi nascondono, ed ove si fanno comparire alcune piccole partite di truppe, che lo ingannano per mezzo del loro assicurato contegno. Se egli poi si avanza in forza, esse fuggiranno da una parte, mentre che il grosso della Truppa scapperà dall' altra.

Se in tali circostanze il nemico si azzardasse più oltre al di là di qualche passo stretto, allontanato dalla sua armata, e che dee servire per la sua ritirata, se gli può tagliar la strada, portando il grosso del proprio distaccamento a questo passo, per mezzo di un circuito; si occuperà il posto, mentre che il rimanente della Truppa inquieterà il nemico per tenerlo a bada, sino all' arrivo del soccorso, che si sarà mandato a cercare all' Armata, e che lo forzerà di ritirarsi: allora trovandosi fra due fuochi, dee soffrire una gran perdita. Si può ancora condurre in questa situazione, dividendo in una ritirata necessaria, o finta le truppe che involandosi alla vista del nemico col favore del sito, anderebbero a riunirsi allo stretto passo; ma bisogna per questo conoscere meglio

di lui il paese, ed essere sicuro, che egli sarà attaccato fortemente nella ritirata, e che non può ricevere del soccorso.

Se dee una truppa camminare per una strada infossata, bisognerà che la traversi con la maggior celerità; e giunta poi alla parte opposta, che volti faccia, attaccando vivamente il nemico, dal quale sarebbe inseguita. Per meglio fermarlo, una parte della truppa farà fuoco, e se malgrado tutte le precauzioni indicate si trovasse circondata, tutte le truppe si riuniranno per farsi strada, atteso che se fossero divise sarebbero sterminate in dettaglio.

I mezzi esposti per le riconoscenze della posizione dell' Armata nemica, possono a un di presso applicarsi alla riconoscenza de' suoi Quartieri di accantonamento.

ARTICOLO TERZO

Per riconoscere la marcia dell' Armata nemica.

I piccoli distaccamenti possono talvolta entrare fra le Truppe leggiere nemiche, ma questo riesce con tante difficoltà, e tanti pericoli, che sarà meglio in questa occasione impiegare un distaccamento assai numeroso, perchè possa agire apertamente, e respingere i piccoli corpi per riconoscere da più vicino la via, e la direzione, che prende l' Armata nemica.

Quando il nemico si ritira, si mandano spesso delle Truppe leggiere, massimamente quelle a cavallo per seguirlo, ed osservare la sua marcia, esse debbono essere accompagnate da artiglieria leggiera, e da cannonieri montati per fare più diligenza. Se il Comandante non può scoprire le colonne, respingerà i fiancheggiatori del nemico, finchè distingua bene i suoi movimenti. Baderà a non prevalersi della sua artiglieria, se non che in caso estremo, acciò eccitando con il suo fuoco l' attenzione,

e le forze del nemico, non si ritrovi egli stes-so obbligato alla ritirata, senza poter eseguire la sua commissione. Se la Cavalleria di un solo corpo di Truppe leggiere, non fosse bastante per una riconoscenza di tal natura, vi s' impiegherà quella di più corpi, o quella de' Dragoni, ed Usseri. Se il paese è così difficile a praticarsi, che vi fosse necessariamente di bisogno la Fanteria, questa dee seguire la Cavalleria, camminare a gran passi per meglio proteggere le sue operazioni, o per incaricarsene, quando la natura del terreno lo richieda. In simile caso la Cavalleria può prendere in groppa la Fanteria.

Subito che il Comandante abbia riconosciuto la marcia del nemico, e penetrato il suo oggetto, all' istante ne informerà il Generale per mezzo di un Dragone ben montato incaricato del rapporto in iscritto, nel quale specificherà l' ora, ed il luogo ove ha cominciato a scoprire l' Armata nemica, ed ove sembra, che questa voglia fermarsi; finalmente egli non la perderà di vista, finchè abbia ricevuto nuovi ordini.

Se il nemico è obbligato a svilupparsi, a far alto, a rimettersi in marcia, o far avanzare de' distaccamenti, il Comandante della Cavalleria ne informerà senza ritardo il Generale in Capo, o quello sotto i di cui ordini egli si trova; perchè questi avvisi se sono esatti, e pronti, possono essere sovente della maggiore importanza.

Un nemico, che sorte da' suoi quartieri per riunirsi, con difficoltà può essere osservato, perchè allora bisogna portare tutta l'attenzione sopra un gran tratto di paese, lo che riesce impraticabile, senza molti distaccamenti di Truppe leggiere, che si mandino sopra tutta la fronte, e quâlche volta sopra i fianchi de' quartieri del medesimo. Bisogna, che detti distaccamenti siano comandati da Uffiziali attivi, e molto intelligenti, per ben dirigerne le operazioni, e non dare avvisi falsi.

ARTICOLO QUARTO

Per riconoscere la marcia de' distaccamenti nemici.

Se il nemico ha fatto uno, o più distaccamenti, de' quali converrà sapersi la forza, ed il destino, si faranno avanzare delle Truppe leggiere, e quasi sempre a cavallo, per seguirli, inquietarli, penetrare il loro disegno, e se fosse possibile renderne l'esecuzione, se non impraticabile, almeno difficile.

Il Comandante penserà subito a procurarsi le guide necessarie per traversare con sicurezza e prestezza il paese, che dee percorrere, e quindi accelerare la sua marcia per giungere il nemico. Quando sarà certo della via, che prende, e del suo oggetto ne informerà il Generale.

Quantunque la marcia, ed i campi di un distaccamento, anche numeroso, non siano quasi di un avvicinamento, o di una scoperta così difficile, quanto quelli di un'armata, e che vi si possa approssimare senza molto pericolo;

il *Partisan* mandato alla guerra dee sempre trattenersi quanto può sulla difesa, e mai dimenticarsi, che il suo principale oggetto è di osservare, di render conto, e di non combattere; ma se il nemico avesse poca, o nessuna Truppa leggiera, se si custodisce malamente, se marcia con negligenza, allora potrà intraprendersi contro di lui; sopra tutto quando il successo potrà essere utilissimo, e lo svantaggio di poca conseguenza. Bisogna in tal caso far uso delle sorprese. Vedete su questo proposito il capitolo quarto di questa parte articolo 3. e 4.

Le partite che vanno alla guerra per avere delle notizie, cercano di far prigionieri, da' quali si ricavano delle volte utili avvisi. Si adempie quest' oggetto impegnandosi in una scaramuccia (1), o formando un' imboscata (2). E principalmente quando il nemico sta cammi-

(1) Vedete al Capitolo 2. della quarta parte le massime, e la condotta da seguirsi per impegnare, e sostenere le scaramucce.

(2) Se ne parlerà nel capitolo seguente.

nando, o ritrovandosi ancora ne' suoi quartieri, che si può usare questo mezzo con successo; ma sarebbe un assurdo lo appigliarsi a questo solo espediente, e non praticare tutti gli altri, che per la loro moltiplicità confermano le vere nuove, e distruggono le false. La negligenza, e l'avarizia fanno ragionare differentemente, ma spesso ne siegue la pena. In generale non si spende mai troppo, per quanto grande si fosse la spesa per le buone spie.

In tutti i casi, ove le Truppe leggiere andando alla guerra apertamente, o segretamente dovranno passare fiumi, che non possono guadarsi, impiegheranno esse per traversarli degli otri, o pelli gonfie d'aria per la Cavalleria, e delle barchette portatili, scudi, o scafandri per la Fanteria.

ARTICOLO QUINTO

Della riconoscenza di un posto.

Vi sono due cose principali da considerarsi nella ricognizione di un posto; il posto in se

stesso, e le Truppe, che lo custodiscono. Se non è situato troppo in dietro dell'armata nemica, si può riconoscere tanto di giorno, che di notte, segretamente, ed apertamente; sopra tutto se sia avanti della sua fronte, ma qualora sarà un posto di comunicazione su'l dietro, o nel mezzo de' Quartieri nemici, bisognerà riconoscerlo con poca gente, di notte, e colla più gran segretezza: si sieguano allora le regole date nel capitolo secondo di questa parte

Per ben riconoscere un posto, che sarà sulla fronte, o sopra i fianchi dell'armata nemica, converrà meglio mandarvi un distaccamento alquanto considerevole, il quale lo esaminerà con sicurezza di giorno più tosto, che di volerne giudicare segretamente di notte; perchè nel primo caso si può con facilità, girando attorno, vedere perfettamente le sue diverse parti, e valutarne la forza, o la debolezza, conoscere il Paese, che lo circonda, e scegliere il luogo, che ne faciliterebbe l'approssimazione, quando si volesse attaccarlo. Se si tratta solamente di indagarne le forze, si cerca un

luogo favorevole per nascondervi la maggior parte delle truppe, e presentarvisi col restante, affinchè quelli, che lo custodiscono, vedendo poca gente si determinino a sortire, per dargli sopra; il che fornisce il mezzo di conoscere il loro numero, e la loro specie

Si trovano alcune volte sulla fronte, o sopra i fianchi del Campo nemico de' posti, i quali consistono in grossi Villaggi aperti, pieni di Truppe, il numero delle quali non si può valutare; in tanto volendo il Generale attaccarle, gli importa sapere il grado di resistenza, che possono opporre, e ben conoscere la loro situazione, per deliberare sulle disposizioni, che dee prendere

Quando s'incarica un Uffiziale detto *Partisan*, o un Capo di truppe leggiere di una tal ricognizione, questo si avvicinerà al Posto prima del giorno, e disporrà, qualora sarà possibile, una piccolissima Truppa di Cavalleria, comandata da Uffiziali intelligenti, non solamente per osservare, ed apprezzare sanamente tutto ciò, che parrà degno di attenzione intorno al posto; ma ancora per cercare di scoprir-

vi ciò, che si fa. La Fanteria situata in colonna sulla via, si avanzerà sul far del giorno a trecento passi del posto, mentre che due, o tre divisioni, che la precedono, continuando a camminare l'anderanno vivamente a tentare, inoltrandosi più innanzi che potranno

A' primi colpi di Fucile si avanzeranno le piccole Truppe di Cavalleria, esamineranno il posto, il suo sito, i suoi contorni, il numero delle Truppe, che il nemico schiera in Battaglia sul confine del villaggio, e si ritireranno prontamente per andare a riunirsi ottocento, o mille passi in dietro della Fanteria, la quale non tarderà ad essere attaccata, e se il nemico ha molta Cavalleria, egli la impiegherà per inviluppparla, o almeno inquietarla vivamente nella sua ritirata. Forse il nemico giungerà ad ottenere l'uno, o l'altro oggetto, ma si vedrà nel capitolo nono della terza parte, ove si tratta della difesa in rasa campagna, che non solo il pericolo non sarà grande, ma ancora quali siano i mezzi per tirarsi d'impaccio in tali circostanze.

Vi è ancora un mezzo per discoprire le forze,

che il nemico ha portate in un villaggio aperto, e questo è di fingere un attacco per tirare tutte le Truppe in una sola parte, mentrechè alcuni Uffiziali intelligenti (seguiti da tre, o quattro soldati di Cavallo) che conoscono il luogo, entreranno nello stesso dalla parte di dietro, ritirandosi poi prontamente, dopo avere riconosciuto quello che importava sapersi

Quando vi sarete liberato dal Nemico, riunite le differenti osservazioni fatte, aggiuntevi le vostre, e del tutto componete il dettaglio delle conoscenze necessarie al Generale (*a*)

(*a*) Per esser bene eseguita la ricognizione, dee l'incaricato conoscere tutto quel, che sia relativo tanto all' attacco, che alla difesa dell'oggetto, che egli esamina; e per questi essere in grado da poterla bene effettuare dee essere istruito in tutte le parti dell'arte militare. I successi di una guerra dipendono quasi sempre dalla esattezza delle riconoscenze. Queste sono il fondamento di tutte le intraprese, e però esser ne debbono pienamente informati, tanto il Sovrano, ed il suo consiglio, quanto tutti coloro, che sono incaricati di eseguire i loro proggetti. Infelice ben può dirsi quella Nazione nella quale si trascura in tutto, o in parte questa fonda-

ARTICOLO SESTO.

Della ritonoscenza di una Piazza, o di una Fortezza.

Sebbene un Generale debba avere prima di entrare in Campagna, anzi prima di formare

mental cognizione. Egli è fuor di dubbio, che il saper profittare de' momenti, e delle circostanze nell' arte della guerra, vi rende superiore anche ad un Nemico il più formidabile. Nessun vantaggio positivo può ottenersi, senza la perfetta conoscenza del Paese, e delle forze, colle quali dovete combattere: ed al contrario con poca gente si ottiene moltissimo, ed in una sola Campagna si acquista tutto quel, che con tre, e quattro ancora non si ottiene, quando si da tempo al Nemico di potersi fortificare, e prendere le precauzioni necessarie. Le antiche istorie, e pur troppo i fatti, che noi stessi abbiamo conosciuto, ci hanno istruiti, ed assicurati di una tal verità. Non sono tutti gli Uffiziali capaci di acquistare la conoscenza de' paesi; alcuni hanno de' talenti naturali, quanto in un sol giro trattengono a memoria il locale di un paese, in modo che possono dirigere le marce e l'attacco, e difesa de' posti; altri an-

il suo piano di operazioni, de' documenti certi, e ben dettagliati sopra la situazione delle piazze, o fortezze del nemino; accade soven-

corchè avessero girato varie volte lo stesso luogo, non sono in grado di darne conto, nè di poter dare il minimo giovamento. Lasciamo riposare questi, potendoli impiegare in tutt'altro, e serviamoci de' primi. Nella classe de' primi si debbono distinguere coloro, i quali hanno il talento di vedere militarmente un paese, da quelli che non sanno distinguere le posizioni; ma semplicemente conoscono il terreno. Servono i primi per l'esecuzione de' progetti, e possono i secondi valere solamente per guide, nella direzione delle marce. Nelle riconoscenze militari si debbono osservare i luoghi, che possono servire per accampare; i posti, che potrebbero coprire le strade, sulle quali debbono passare le provisioni di tutta sorte, o altro appartenente all'armata: tutti i passi de' quali il nemico potrebbe far uso, in una parola debbono descriversi tutte le cose, che possono avere rapporto alle operazioni della guerra, tanto offensiva, che difensiva. Di tutte le posizioni bisogna conoscerne i vantaggi ed i loro inconvenienti, e descrivere le Montagne da tutti i lati, le distanze da un luogo all'altro, per combinare il tempo delle marce, dovendo incaricarsi del terreno

te, che volendo assediarne una, gli è necessario di ben conoscerne i contorni, ed anche lo stato particolare, per regolare quindi i suoi

se è vario nelle differenti stagioni, poichè molti terreni, che in tempo estivo sembrano facili, e buoni, divengono pessimi, ed impraticabili piovendo; dee dirsi il nome delle Vette, de' Monti, delle Colline, e quali siano atte a situarvisi delle Batterie; si debbono descrivere i villaggi, borghi, Chiese, ruscelli, torrenti, fiumi, gole, ponti, e le loro comunicazioni. A questa classe di Uffiziali, che mostra de' maggiori talenti, si appartiene il dar dettaglio anche di quei paesi vicini, che sono in potere del nemico, o di altri Sovrani, e ne' quali non si possa viaggiare; questo si può ottenere coll' unire alle proprie conoscenze ricavate da' Libri, e da altri mezzi, i rapporti di persone probe, e degli Uffiziali municipali de' luoghi limitrofi. A sufficienza parlai in altra mia precedente nota delle carte militari, ed or credo ancor profittevole soggiungere, quanto il General Granjean su questi interessantissimi oggetti ha specolato, e fatto eseguire, ed offerire il modello di una carta delle riconoscenze militari. Questo Generale ci insegna, che siccome nel fare delle Carte geometricamente, o a vista di augello, spesso non vi si può disegnare con fedeltà la larghezza de' fiu-

preparativi, il suo proggetto di assalto, e prendere le sue misure, per impedire al Nemico di gettarvi del soccorso; allora incarica un Ca-

mi, de ruscelli, de' torrenti, o canali, e la disuguaglianza delle loro sponde; nè si può dare la chiara distinzione, come la Montagna *A* venghi dominata da un' altra prossima, nè dire la differenza de' Terreni ec. ec. perciò ha il medesimo immaginato distinguere le Montagne in tre classi, che denomina colle tre Lettere iniziali P. S. T. scritte di rosso, sopra que' Monti de' quali si vuole parlare. La P. significa prima classe, ed annunzierà una Montagna, la quale non è accessibile, che alla sola Fanteria. La S. indica seconda classe, e determina una Montagna accessibile alla Fanteria, ed alla Cavalleria, e la T. denota terza classe, e mostra una Montagna accessibile alla Fanteria, cavalleria, ed Artiglieria. Al lato di ciascuna delle suddette Lettere dimostrative, descrive l' altezza fissata in canne, o in piedi, misurata dal suolo più basso: lo che dimostrerà con esattezza il dominio, che abbia un monte sopra di un altro, e tutto sarà scritto in rosso. Si conosce in questa carta la natura delle paludi, pantani, saline, e luoghi simili, distinti in tre classi, e scritti ancora per le stesse lettere P. S. T. in rosso, le quali denotano, la prima il passaggio per la sola Fante-

po di Truppa per fargliene il rapporto. Per poterlo fare questo Uffiziale manderà a girare intorno della Piazza delle Spie, che vi entre-

ria, la seconda per la Fanteria, e Cavalleria, e la terza anche per il treno d'Artiglieria. Il detto Generale in questa Carta distingue in quattro maniere i boschi. 1. gran bosco, 2. bosco rado, ed aperto, 3. bosco denso di spine, e macchie 4. bosco tagliato; ed in conseguenza, la prima qualità la denota colle Lettere G. B. situate nel mezzo del bosco; colle Lettere R. B. indica un bosco rado, cioè la seconda qualità, il bosco denso si conosce colle Lettere D. B., e la quarta colle lettere T. B. cioè bosco tagliato, ed avendo tempo si disegnerà con una mezza tinta, per renderne più distinta la intelligenza.

Oltrechè si avranno disegnato i fiumi, ruscelli, torrenti, canali ec. la di loro larghezza sarà mostrata da una cifra rossa, situata a traverso; l'altezza delle ripe con una cifra nera, situata sopra le linee delle sponde; la profondità con una cifra nera, scritta nel corso della stessa acqua; e siccome è uso generale il disegnare una freccia, per dinotare la corrente del Fiume, si servì egli della stessa, con metterla in que' luoghi, ove il fiume è navigabile, o dove non lo sia: La freccia con un N. dimostra le acque navigabili, e quelle che non lo sono con la

anno qualora lo possono. Distaccherà ancora alcuni Soldati sicuri, ed intelligenti, i quali fingendo di aver disertato, avranno forse la fa-

semplice freccia, aggiungendosi ancora la puntazione nera situata nel mezzo del Fiume, per indicare con chiarezza la precisa navigazione in tutto il suo corso.

Quando si possa scandagliare il fondo, si può denotare con una lettera iniziale; e per cagion d' esempio la lettera U. contrassegna, che vi è il fondo di un Vascello, la P., che il fondo è pietroso: essendo scritte dette lettere nel mezzo del Fiume, e così egli dice, che si può convenire il di più.

Un sol Matitatojo, che avrà da una parte il lapis nero, e dall' altra il rosso, sarà il solo strumento necessario all' Uffiziale incaricato a fare le riconoscenze militari, e per eseguire quanto si è detto.

Il sudetto Uffiziale, oltre dell'applicazione, che dee fare per eseguire ciò, che si è dimostrato, dee rendere un esatto conto primieramente di quelle Truppe, che può contenere il tale borgo, o villaggio. 2. quanti uomini vi siano, che potessero essere capaci a prender le armi. 3. le stalle, o capanne, che possono aversi, e quanti cavalli vi si possono contenere, quanto tempo un' armata, un corpo di riserba, un distaccamento qualunque potrebbe dimo-

cilità di esaminare l'interno della Piazza, le sue disposizioni di difesa, e la forza effettiva della guarnigione. Bisognerà assegnare agli uni, ed agli altri diversi luoghi, ne' quali possano raggiungere l'Uffiziale incaricato della scoperta esteriore della piazza, e rendergli conto della loro missione; è necessario di assegnare all' intorno diversi luoghi circonvicini, da potersi incontrare; perchè non potendo trovarsi in uno si incontrerebbero nell' altro.

Siccome si penetra con maggior facilità nel paese occupato dal nemico con quindici, o venti Soldati di Cavalleria, che con un distaccamento più numeroso: giacchè meno numerosa è la gente, più segreta si rende la spedizio-

rare in quelle posizioni, per la facilità più, o meno, che avrà per procurarsi de' viveri, de' foraggi, delle legna, dell' acqua, e comparare i rapporti delle persone degli stessi luoghi, coll'idea che si ha formato, di tutti gli anzidetti dettagli; affinchè sia in caso di renderne un circostanziato racconto all'Uffiziale Generale, e che questo possa formare il suo piano di difesa, o di attacco, sopra le più sicure basi.

ne, il che contribuisce essenzialmente al successo di un' intrapresa, l' Uffiziale prenderà soltanto secolui alcuni Cavalieri scelti, e ben montati, marcerà con tanto segreto, quanta celerità, (1) e di maniera che possa arrivare di notte alla distanza di cinque o sei miglia dalla piazza. Quando le Pattuglie per la scoperta saranno rientrate, egli percorrerà i contorni, osservando, notando, ed anche disegnando ciò, che sarà rimarchevole, indi se il suo oggetto è adempito si ritirerà, o cercherà un luogo proprio a nascondersi nella notte; l' indomani si avvicinerà per continuare la sua riconoscenza, e così in seguito, finchè giunga a conoscere perfettamente tutta la circonferenza della fortezza

L' ultimo giorno, o il giorno prima le sue spie, o emissarj debbono raggiungerlo, e li prenderà in groppa per ricondurli; ma se questi mancassero all' appuntamento, terminata la sua commissione si ritirerà, perchè sovente

(1) Si seguiteranno allora le massime prescritte nel capitolo secondo di questa parte;

costoro non possono scappare a loro volontà ; e sono obbligati aspettare l'occasione favorevole.

Se sia scoperto nel corso di questa spedizione, allora non si tratta, che di conoscere bastantemente il paese, per sottrarsi nel momento dalla vista, e non essere inseguito dal nemico. Si ritorna poi l' indomani in un' altra parte, per continuare le osservazioni

Egli è impossibile, che nelle diverse scorrerie, che detti *Partisans* fanno, non incontrino qualche volta delle partite nemiche ; bisogna allora combattere, o ritirarsi. S' indicherà nel seguente capitolo la migliore condotta da tenersi, in ciascun caso particolare

CAPITOLO QUARTO

De' Colpi di mano.

Ciò che si è detto in generale de' colpi di mano, nel capitolo secondo di questa parte, non essendo sufficiente, dettaglieremo i migliori mezzi per eseguirli.

ARTICOLO PRIMO.

Delle imboscate.

Siccome l' imboscata è il mezzo principale, ed ordinario, che s' impiega nelle spedizioni, di cui si tratterà in questo capitolo, (*Tav.* 3. *Fig.* 2. 3.) conviene farne conoscere prima d' ogni altra cosa, le disposizioni, ed i principj generali, affinchè si possano applicare a' casi particolari, quante volte le circostanze lo permetteranno.

L' imboscata è una disposizione celata, e presa anticipatamente nella vicinanza di un luogo, o di una strada, da dove si sà, che il nemico sta per passare. Si capisce che è della maggior conseguenza l' avere degli avvisi sicuri, e si vedrà in seguito, che senza questo vantaggio, non è possibile tendere degli aguati al nemico. Bisogna dunque che un Capo di Truppe leggiere nulla risparmii, per procurarsi degli emissarj (1) sicuri, ed intelligenti,

(1) Il Sig. Feuguieres asserisce, che per numero-

che si renda favorevoli gli Abitanti del paese; trattandoli con tutta la dolcezza, ed umanità possibile, ed obbligando la sua Truppa di pra-

se, che fossero le spie esse non lo son mai per un Governo. Strada chiama egli le Spie, orecchie, ed occhi di coloro, che comandano. Sarà inutile il parlare in quest'opera di ogni sorta di spie, che interessano per la Polizia, per gli Ambasciadori, e per i Governi; mi basta descrivere quanto si convenga; per quelle necessarie ad un Generale nella guerra.

Poche persone debbono sapere quali sono le Spie; e se si appurassero per gli abboccamenti, che il Generale fa seco loro, in tal caso conviene, che il medesimo si serva di un suo ajutante di fiducia, che si tratterrà con essi in luoghi solitarj.

Non debbono le Spie conoscersi fra loro, poichè trovandosene fra le medesime talune, che forse servono anche a' Nemici gli riveleranno tutte le altre, e le faranno appiccare. Inoltre possono confabulando dare delle nuove uniformi, senza essere vere, e rovinare gli affari, e finalmente conoscendosi le Spie fra loro, quando accada, che il Nemico ne discopra qualcheduna, dandole la morte, le altre ne rimarranno tanto sbigottite, che o lasciano di servire, o serviranno con molto timore; ed allor quanto piccolo sarà il giovamento, che sarete per tirarne

ticare nella stessa maniera verso loro. Preparata l' imboscata si agisce in modo da non esser veduto, e di poter piombare sul nemico

Sono infinite le spie, delle quali si può far uso: ve ne sono ne' gabinetti de' Sovrani, nelle Segretarie de' Ministri, degli Uffiziali, nelle Case de' Generali; nelle Città nemiche, ne' borghi, ne' Conventi ec.

Le spie, che possono andare con più sicurezza nel paese nemico, sono gli abitanti delle frontiere, i quali hanno de' beni, tanto nel paese del vostro Sovrano, che in quelli appartenenti al nemico.

La Gente di una Nazione neutrale è molto adattata, perchè col preteso nome di viaggiatore, o di trafficante va da un paese all'altro, e può dirigersi a' proprj corrispondenti, che sono ne' porti o nelle Città nemiche.

Nelle materie di molta importanza è da desiderarsi di avere una Spia fedele, ed intelligente, alla quale si possa affidare la commissione a viva voce, con darle solo una parola di convenzione, la quale le servirà in vece di Lettera corrispondente. Così nel caso, che questa Spia cadesse in mano del nemico, non sarà mai scoperto il segreto.

La scelta delle spie dee essere di persone di spirito, e bene istruite, da poter rispondere prontamente alle domande, che le potrebbe fare il nemi-

all' improviso, con tutti i vantaggi dell'attacco; mentre egli non può opporre al più, che deboli mezzi di difesa.

co, qualora cadessero nelle sue mani. Se le spie sono persone incognite, diventeranno infedeli, se di un naturale semplice, saranno scoperte con facilità. Non debbono le spie comunicare le nuove ad alcuno, perchè sono varie le circostanze, tante volte si debbono nascondere le notizie funeste, ed in varj casi anche le buone. Qualora le spie sono dubie, conviene, che scrivendo qualche lettera, lo facciano in cifra; la maniera onde potersi nascondere la lettera, sarà dipendente dalla maggiore specolazione di ciascuno, procurando i migliori mezzi; talvolta le lettere si sono poste dentro bastoni bucati vicino al calzuolo; altre volte si è divisa la lettera, e situata ne' fonnelli de' bottoni coperti dallo stesso panno dell' abito; anche si portano le lettere in uno schioppo, situando prima la polvere, poi la lettera, e sopra una palla, che dee essere posta forzatamente nel fucile, quanto non si possa più togliere, che sparandosi, o sculacciandolo. Questo fucile se si veggono comparire de' nemici, quando la spia fosse un soldato, voltato in aria può scaricarlo, ed indi mettere un fazzoletto sulla punta dello stesso, per far comprendere, che sia un disertore, e che vuole darsi

L' imboscata non è dunque, se non una sorpresa regolata col favore del sito del paese. Non può che rare volte aver luogo contra for-

prigioniere; non possono allora trovare sopra di lui alcun delitto, ed egli avrà la scusa di dire, che intanto era fuori strada, perchè voleva sfuggire le sue partite, che incontrandolo, arrestato lo avrebbero. Le Spie si debbono pagar bene, e tutte le volte, che vi servono bisogna darle qualche gratificazione.

Qualora si conosce, che le Spie conservano tutto il danaro, che le date, conviene dopo qualche tempo dimetterle. Nelle corrispondenze, che debbono aversi nelle armate, o ne' Paesi nimici, sempre quando non si abbiano spie fedeli, bisogna scrivere in cifra, e ciascun corrispondente dee avere una diversa cifra, e la migliore è quella di avere due fogli di carta, ne' quali si siano fatti diversi tasselli, che fossero nelle righe, conservando la larghezza con la quale solete scrivere, ed in detti tasselli irregolari scriverete quelle parole, che vi convenga, e togliendo sudetto foglio nel resto delle righe scriverete altrettante parole, le quali unite alle prime formino un senso differente, in maniera che tutta la lettera comparisca essere scritta, per tutt' altri affari non appartenenti alla guerra.

Si dee anche convenire sopra molti termini, co-

ze considerevoli: primo perchè si trovano pochi luoghi capaci a nascondere un numero d'uomini, e di cavalli proporzionato alle Truppe

me sarebbero i nomi di varie persone, Reggimenti, Piazze, ec. delle quali dovrete parlare nelle lettere con parole diverse, affinchè non possa il nemico avere alcun sospetto. Arrivando tali lettere nelle mani del corrispondente, vi applicherà sopra il foglio tagliato, e nelle sue aperture leggerà il senso, che a lui interessa. Conviene mandare lettere ne'soli affari di rilievo; perchè facendolo spesso, con facilità sarete scoperto. In mancanza di Spie spesse volte si mandano de' proprj Soldati fra coloro, che avete più confidenza, col pretesto di disertate, scegliendo quelli che hanno figli, e Moglie, li quali servono di maggior pegno alla loro fedeltà. Ognuno di detti Soldati si dee particolarmente istruire, e se gli stabilisce il Reggimento, dove debbono prendere partito, avvertendogli, che qualunque persona venga da loro, e proferisca una data parola che loro comunicherete, si prendano la lettera, o gli avvisi, che gli darà, e procurino di portarvela.

Veruno di questi dee sapere la commissione dell'altro, e tutti avranno una differente parola; giacchè se uno è infedele gli altri non rimangono esposti ad essere sagrificati. Il vostro corrispondente dee essere

del nemico: secondo perchè avendo egli tutti i mezzi necessarj per scoprire con attenzione il paese, prima d' inoltrarvisi non è da presumer-

istruito in quali Reggimenti sono detti Soldati, e se ne servirà nelle occasioni, riconoscendoli da un dato contrassegno, ed ancorchè egli stesso non voglia farsi conoscere, manderà sua persona fidata, la quale fattasi conoscere al contrassegno, proferisce la parola convenuta, ed alla risposta le consegna la lettera. Questi Soldati dovrebbero sapere la lingua del Paese, o della Truppa nemica, ed avervi, se fosse possibile, Parenti, ed Amici. Alcune volte si fanno disertare degli Uffiziali di fiducia, rendendo verisimile la diserzione, per non recar sospetto; delle volte ancora, prima della guerra si mandano in diverse Capitali delle persone, che parlino, e scrivano bene, di buon aspetto, e dotati di molto spirito, affinchè costoro s' impiegassero come Scritturali, Segretarj, o altro, e cominciando a servire qualche Cavaliere, si facciano strada nelle Segretarie del Governo, e dell' Armata per avere tutte le notizie. A costoro si debbono dare delle considerevoli somme, perchè con il danaro faranno delle conoscenze, e riusciranno ne' loro disegni. Quando ciò non lo avrete fatto in tempo di pace, sarà d' uopo far emigrare de' Soggetti capaci con clamorosi pretesti, e per mez-

si che trascuri questa precauzione così necessaria nella guerra.

Risulta dalla natura dell' imboscata, come

zo loro ottenere il desiderato intento. Gli esempj pur troppo funesti, hanno dovuto far aprire gli occhi a' Governi, la maggior parte dei quali, sono stati vittime de' più perfidi tradimenti. Non debbono ammettersi nelle Segretarie, che quelle persone, le quali hanno dato delle prove le più costanti, di un fedele attaccamento. Non vi è strada di mezzo, sul più remoto dubbio è un classico errore, il mantenere a giorno degli affari una persona, la quale possa esser sospetta, o per incostanza dimostrata in qualche incontro, o perchè troppo avida di danaro, o perchè abbia de' rapporti, e de' Parenti: particolarmente in stretto grado, che sono al servizio del vostro nemico, o che finalmente vi costi, che mentre professa la vostra Religione dà delle prove di miscredenza; questa persona sebbene faccia di tutto per assicurarvi della sua fedeltà dell' attaccamento al vostro servigio, questa alla fine vi accorgerete, che cagiona la rovina dello Stato, e per disavventura questo si suol conoscere, quando non vi è più riparo. Volendo riuscire negli affari di sommo rilievo, non bisogna fidarsi, che della propria penna, e le risposte debbono essere impenetrabili a chi che sia. Gli

di tutte le sorprese, che possono intraprendersi, da un piccolo, contro un maggior numero di gente, che il segreto ben custodito ne ren-

affari non essendo, che alla sola cognizione del Padrone, non vi è timore che fosse scoperto. Tacito dice, che tutti gli affari di somma importanza di Augusto, furono ritrovati da Tiberio scritti in un libro tutto di proprio carattere.

Nella classe delle Spie ve ne sono alcune, che servono doppiamente, cioè voi, ed il vostro nemico; queste rischiano meno delle altre, e dovrete permettere, che potessero dare al nemico tutte quelle notizie, che non possono recarvi pregiudizio, o almeno qualcheduno di poco rilievo. Se questo non è dello stesso vostro paese, i nemici se ne fideranno di più. Queste servono meglio a chi meglio le ricompensa; ma è d'uopo scegliere coloro, che abbiano i loro beni, le loro Famiglie nel vostro stesso paese, e dal Governo bisogna sempre far invigilare sugli andamenti delle loro famiglie; succedendo qualche volta che uno sia nato nelli Regni del vostro nemico, e frattanto abbia de' beni e famiglia ne' vostri dominj. Accorgendovi che questo non vi dia delle nuove interessanti, dovete credere, che cerca servire meglio il vostro avversario, ed allora ingannandolo gli darete a credere tutto il contrario di quello bramate, e di

de l'evento rare volte svantaggioso, o dubio.

Ogni terreno, ove possono nascondersi delle Truppe, è proprio per le imboscate. I bos-

quello siano i vostri disegni, ed il medesimo dando questi avvisi al Generale nemico credendo favorirlo lo farà cadere nell'inganno.

Qualche volta per avere notizie del Campo, e delle Città nemiche si sono mandati degli Uffiziali con delle persone di molta intelligenza vestiti da servi, i quali osservano ciò che più le convenga, mentre che l'Uffiziale conferisce col Generale nemico. Da' Prigionieri si possono avere delle notizie racchiudendoli in diverse Carceri, ove si farà trovare una persona travestita, che comparisca un reo, e questi facendo de' discorsi sugli affari riferiranno tutti lo che abbiano inteso, e dalla uniformità si può giudicare quali siano le più veridiche nuove. Prima di racchiuderli nelle Carceri conviene sapere se sono tutti i Prigionieri di uno, o più Reggimenti. Prima di intraprendere gli si dee dire, che se quel che hanno riferito non fosse vero lo confessino, perchè non solo non saran castigati, ma sarà loro data qualche ricompensa, se poi si trovassero le cose diverse da quel, che hanno asserito, si dirà loro che saranno appiccati: quando con tutto ciò proverete col fatto che abbiano mentito, bisogna punirli severamente

schi, le boscaglie, siepi, muri, recinti, case, villaggi, fossi, cavità, macchie, erbe, o biade alte, ed anche le pianure, quando non so-

fuorchè non si discolpassero nitidamente per qualche accidente avvenuto. Si debbono esaminare i Disertori dallo stesso Generale, o da persona di fiducia, e fatti prigionieri non si dee permettere che parlassero con altri prima, che fossero condotti alla presenza del Generale, o della persona incaricata. Quando cadessero nelle mani del Generale delle Spie, o che volontariamente venga qualche Spia, a portarvi qualche lettera fatta dal Nemico si dee cercare di aprirla, e chiuderla di bel nuovo, mandandola al suo distino, per mezzo della stessa, o d'altra Persona, affinchè possiate leggere la risposta, ed essere a giorno di tutto. Qualche volta discoprendo la persona, che ha corrispondenza col Nemico, si rinserra in una carcere, e si obbliga a scrivere ciò, che voi le dettate per ritrarne qual che vantaggio. Prevedendo questo caso si conviene precedentemente, che tutto ciò, che si scrive non debba mai credersi, se nel foglio non vi sia un dato contrassegno. Fedeli che fossero le Spie non conviene mai fidarsi intieramente sulle loro notizie, perchè accade, che il Nemico spesse volte fa de' movimenti, ed opera solamente per deludere, ed ingannare, e ad onta che la Spia abbia

no affatto scoperte, sono tutti luoghi adattati a tendere aguati ad un nemico negligente, presuntuoso, o ignorante

Si impiega nelle imboscate la Fanteria, o la Cavalleria, e spesso l'una, o l'altra, a norma del paese da traversarsi, e di ciò che dee eseguirsi; come si vuole della prontezza nell' esecuzione, e nella ritirata, la Cavalleria è generalmente più necessaria. Ne' casi ove si vorrebbe dell' una, e dell' altra, la Fanteria sarebbe portata in groppa. Per capitare al luogo dell' imboscata senza essere scoperto bisogna scegliere la notte, o un giorno piovoso, tempestoso, o freddo, che impedisca agli Abitanti di essere ne' Campi, e quando vi si giunge, entrarvi ad uno, ad uno da diversi luoghi, per non essere scoperto dalle traece delle pedate.

Sapendosi che il nemico dee occupare un posto, di cui l'approssimazione sia possibile, e che vi sia vicino un luogo adattato per im-

detto il vero; si può cadere in un massimo errore. *Strada* ne dice, che bisogna proporzionare la precauzione al pericolo. Eciclop. Guer. Vol. 2. f. 311.

boscare le truppe, vi si perviene segretamente prima dell' arrivo del Nemico, seguendo per la marcia i principj stabiliti nel Capitolo secondo di questa parte; vi si nasconde alla meglio che sia possibile, e si postano le sentinelle, per avvisare con segni taciti, l' avvicinamento del nemico. Bisogna prendere anche delle misure per arrestare, e guardare i Paesani, che potrebbero discoprire l' imboscata, e non trascurare la sua propria sicurezza; perchè essendo veduto, senza saperlo si caderebbe nella stessa rete preparata per il nemico. Se siete veduto da lui, o da qualunque altro, di cui non possiate impadronirvi, bisognate sul momento ritirarvi.

.....Quando si voglia sorprendere il nemico in un villaggio, podere, castello, casa, ec. ove sarà ritirato per appostarsi, riposarsi, o passarvi la notte, il successo dell' intrapresa sarà più completo, se sia possibile imboscarsi in più luoghi, in modo da tagliargli ogni ritirata; ma bisogna allora star ben sicuro di non essere scoperto, perchè i progetti troppo complicati di raro hanno una felice riuscita, e come tutto

non può andare egualmente bene, essi fanno spesse volte svanire una operazione segreta, in vece di contribuire al suo buon esito.

Allorchè il nemico sarà capitato al luogo, ove voi volete sorprenderlo, le circostanze debbono indicarvi i momenti più favorevoli per l'attacco, e tra i seguenti sceglierete i più convenevoli; 1. quando il nemico è stabilito; che sbriglia i suoi cavalli; che mangia; o che dorme. 2. l'oscurità della notte. 3. allorchè il gran freddo lo impedisce di allontanarsi, o lo fa restar chiuso nel suo posto. 4. un tempo burrascoso. 5. nei gran caldi, una, o due ore dopo il suo arrivo. 6. finalmente, due o tre ore prima del giorno per potere avere ancora una parte della notte, che favorisca la ritirata in caso di disgrazie, o quando dee essere lunga, e difficile. Il far del giorno, e l'avvicinamento della notte sono i tempi meno convenienti per intraprendere, perchè allora il Nemico suol mandare alla scoperta.

Prima di attaccare mandate una Truppa sulla via, per la quale il nemico potrà ritirarsi, e quando quella presso a poco vi sarà giun-

ta, attaccatelo, rapidamente forzate le sue guardie, avanzate, abbattete quella, che ordinariamente copre il posto, rovesciate tutto ciò, che si riunisce, cercate di far prigioniere il Comandante, e quando non proverete più resistenza fate quanti prigionieri potete, riunite prontamente il distaccamento, e ritiratevi con celerità.

Dovete condurvi un poco differentemente nelle imboscate tese su' limiti di una strada, che il nemico sarà per seguire. Subito che sarete giunto nel luogo proprio per l' imboscata, se sia un bosco dividete la vostra Truppa in tre parti, mettendo nel centro la più forte, destinata per piombare sopra il grosso del nemico, e le due altre sulle ali ad una giusta distanza della prima. Queste sono riservate per inviluppare il nemico dalla testa, e dalla coda; situate poi sopra gli alberi più fronzuti, che adombrano il cammino, le sentinelle necessarie per avvertirvi con segnali muti, ripetuti da mano in mano, sino a tre corpi, dell' arrivo del nemico, e non trascurate alcuna precauzione relativa alla vostra sicurezza.

Se vi sono dei boschi sulli due lati della strada, bisogna ancora per piombare da ogni parte sul nemico, situare dall'altro canto, e di rimpetto a voi, un piccolo distaccamento, il quale spierà come gli altri l'arrivo del nemico, ed il momento favorevole per caricarlo e tal momento sarà quello, ove il nemico verrà attaccato nella Vanguardia, e nella Retroguardia, aspettatelo in questa situazione, e con gran silenzio, vietando anche a' soldati di fumare. Assicuratevi ancora, con chiamare frequentemente la visita, che nessun soldato vi manca. Se taluno viene a disertare, bisogna allontanarsi sul momento, per evitare gli effetti del tradimento, ritiratevi allora a tenore delle circostanze, o tentate un'altra spedizione, o andate ad imboscarvi in un luogo proprio per sorprendere il nemico, che condotto dal vostro Disertore verrebbe a sorprendervi nella vostra prima imboscata. Un Capo scaltro, e sperimentato può tirare delle risorse dagli ostacoli medesimi, che incontra.

Se giunge il nemico preceduto da una debole Vanguardia, lasciatelo passare, perchè con

più facilità e certezza sorprenderete il grosso della sua Truppa, ma se la Vanguardia fosse numerosa, bisogna assolutamente caricarla; perchè altrimenti potrebbe ritornare al soccorso delle Truppe, che la seguono, e darvi imbarazzo. Quanto alla Retroguardia, forte che fosse, bisogna invilupparla, ed attaccarla vigorosamente.

Sarà prescritto un segnale di convenzione, alla vista del quale i diversi distaccamenti caricheranno tutti assieme, o successivamente; non volendo attaccare la Vanguardia non si farà il segnale, che quando essa sarà passata.

Quando i Distaccamenti delle ale saranno pronti per attaccare la Vanguardia, o la Retroguardia del nemico, avanzate in battaglia con quello del centro sopra il suo fianco, caricandolo bruscamente, senza dargli tempo di rimettersi. Se la sopresa è stata ben disposta, non vi è allora, che disordine, e voi non avrete altra fatica, che di uccidere, o far de' prigionieri. Bisogna astenervi, anzi dovete anticipatamente aver proibito d' inseguire i fuggitivi, per non arrestarvi troppo lungo tempo, riunite poi i

Prigionieri, ed i Distaccamenti, e ritiratevi.

Se vi accorgete all' avvicinamento del nemico, che egli abbia delle Pattuglie ne' fianchi, non rinunciate però il proggetto della sorpresa, retrocedete allora nel Bosco, con le Sentinelle, avanzate, nascondetevi in maniera da non essere visto, fate spiare (da soldati buttati ventre a terra, o situati dietro, o sopra alberi folti) il momento, in cui il nemico sarà assai inoltrato, per piombargli addosso; la sorpresa non sarà così completa, ma ne proverà sempre qualche perdita.

Dovendo imboscarvi dietro a' muri, alle siepi, o cespugli, prevaletevi presso a poco della medesima disposizione, per quanto lo permetta la natura del terreno, ma non è possibile prescrivere regole precise per le imboscate, che si tendono ne' burroni, fossi, o case isolate. Variando in ragione degli oggetti locali, tutto dipende allora dall' intelligenza, colla quale si sa profittare del vantaggio del terreno, e questo s' impara meglio con la pratica, che colla teoria.

Le imboscate di notte si guidano colli

stessi principj, che quelle di giorno, si osserva allora soltanto di situare gli assalitori più vicini al luogo da dove il nemico dee passare, per giungere il medesimo più prontamente, e poter meglio scoprire i movimenti scambievoli.

Vien compreso ancora nella classe delle imboscate il laccio, che si tende al nemico per attirarlo in un luogo coperto, ove sia della gente nascosta (1) adescandolo con presentargli l'occasione di fare de' prigionieri, fingendo una ritirata, o facendo una marcia, che sembrerà esporvi. Il nemico divenuto circospetto, dopo essere stato inciampato nelle imboscate, può esservi ancora attirato di questa maniera, specialmente se egli è ardente, ed intraprendente, ma il successo di queste insidie dipende unicamente dalla capacità del Comandante. Non si può dettagliar niente su di questo oggetto.

Ecco i principj generali che si possono

(1) La rapidità degli Ungheri, che inoltre si fidano nella prestezza de' loro Cavalli, li rende molto soggetti a cascare in queste reti.

prescrivere sopra le imboscate, e si debbono tanto meno perdere di vista negli articoli seguenti, quanto i lacci tesi al nemico sono, come fu detto di sopra, i mezzi principali, che dee impiegare il *Partisan* per arrivare ad ottenere il suo intento.

ARTICOLO SECONDO.

Della condotta da tenersi da' Partisans quando incontrano partite nemiche.

E' questo il luogo di parlare della condotta, che dee tenersi dal *Partisan* qualora incontra Partite nemiche, che vanno come lui alla guerra, o ad una spedizione o colpo di mano.

Il più sollecito ad attaccare, senza badare al numero, riporta ordinariamente il vantaggio, massimamente di notte, e fra Cavalleria; ma non bisogna perdere tempo, e subito che la vanguardia ha incontrata quella del nemico, ciò che si conosce dal rumore del fuoco, dovete sciabla in mano, e ben serrati attaccarlo con diligenza, e coraggio. Quest' audacia na-

sconde la vostra debolezza, ed anche può farvi credere numerosissimo. Si sono veduti de' *Partisans* disfare in questo modo de' corpi nemici, molto superiori del loro.

Bisogna prendere la stessa risoluzione in un cammino infossato, o stretto, o quando si incontra il nemico in un villaggio. Se avete della Fanteria al primo allerta fatela sortire dalla Strada, disponetela in Battaglia su 'l lato più vantaggioso, o dietro le siepi circonvicine. Se la vostra Cavalleria non può contro ogni apparenza rovesciare il nemico, e se egli ha l' imprudenza di seguirla, essa l'attirerà sotto il fuoco di questa Fanteria, che prendendolo in fianco lo distruggerà, con tanta maggior certezza, che tutte le fucilate saranno tirate a colpo sicuro; allora la vostra Cavalleria potrà ritornar a far fronte, e dar compimento alla disfatta del nemico perseguitandolo, come ne era perseguitata.

Se dal momento dell' incontro delle vanguardie il nemico per debolezza, o per attirarvi in una imboscata si ritirava, inviate sopra i suoi fianchi delle pattuglie, le quali dopo avere riconosciuto il Paese, si avvicineran-

no al nemico, per iscoprire se la sua ritirata, sia vera, o finta; nel primo caso inseguitelo caldamente, e senza abbandonarlo, finchè sia distrutto, o preso; nel secondo cercate d'investirlo, e prenderlo di fianco ed alle spalle, o ritiratevi, se questi tentativi non sono praticabili. Se il nemico, che voi perseguitate fidandosi forse della vostra lentezza si riposa troppo lungo tempo, piombate bruscamente sopra di lui, e così terminerete la sua disfatta. Se si è ritirato non bisogna seguirlo con tutto il distaccamento, ma contentarsi di mandargli addosso alcuni Dragoni ben montati, per far prigionieri tutti i Soldati restati in dietro, ma se si ritira a traverso di un paese tagliato, bisogna nel perseguitarlo diffidarsi sempre di qualche imboscata.

Quando sarete costretto alla ritirata, procurate di allontanarvi dal nemico, con silenzio, o di maniera che non se ne accorga, lasciate la strada incominciata, traversate de' campi, e forzate la vostra marcia. Incontrando nel giorno delle partite nemiche, attaccatele, se sono più deboli, o di forze eguali, e qua-

lora le circostanze lo permettono, date loro la caccia.

Se il nemico è riunito, distaccate sopra i suoi fianchi qualche truppa, per obbligarlo a far de' movimenti, e se egli ne intraprende taluni azzardosi, o mal combinati profittatene subito. Dovete combattere contro buona cavalleria? non l'attaccate in regola, ma inquietatela da tutte le parti; se si disordina inviluppatela, e ritornate a caricarla, finchè sia dissipata.

E' qualche volta un' imprudenza lo attaccare il nemico, benchè inferiore di numero, se egli si trova impostato dietro cammini scavati, o favorito da altri ostacoli; perchè vi sono delle situazioni, nelle quali la quantità delle Truppe non può compensare il vantaggio; ma se avesse trascurato di occupare un cammino scavato, potrete attaccarlo da quella parte mentre fingerete d'intraprendere altrove. In qualunque posizione lo attacchiate, mandate sempre una Truppa a caricarlo dalle Spalle.

Se le partite nemiche sono superiori, bisogna ritirarvi prontamente, e guadagnare molto cammino sopra di loro, lo che sarà sempre

praticabile, se vi siete avanzato colle precauzioni necessarie, per essere avvertito di buon' ora del loro avvicinamento. Intanto quantunque vivamente siate inseguito, sembra più sicuro lo allontanarvi al trotto, che al galoppo, per non stancar subito i cavalli, e poi quando avrete bisogno di più prestezza prenderete il galoppo, dopo di aver fatto precedere i cavalli stracchi.

Se siete stato battuto, o solamente veduto da una partita nemica, sarà cosa prudente il rinunziare al vostro disegno; quando questo non fosse mancato. (1)

(1) Qualunque Uffiziale tiene la condotta descritta in questo articolo, in caso che la sua Truppa soffra de' rovesci, puó sempre, se non prevenirli, riparare in v arj modi, in guisa che non rovini gli affari, distruggendo la Truppa a lui affidata. L'Ignoranza, e la poca volontà può soltanto produrre la distruzione di un intiero corpo. Merita la taccia di infame quell' Uffiziale, il quale accetta il comando di una parte dell' Armata, o di un grosso distaccamento, senza ben conoscere come si fa la guerra, ed ignorando il Paese dove dee farla. Qualora accada questo, il Comandante dee essere privo del

ARTICOLO TERZO.

Del rapimento delle Partite nemiche.

Siccome vi sono delle Truppe leggiere da una parte, e dall' altra, ciascuna farà dal suo canto delle scorrerie; il meglio informato dee evidentemente avere la superiorità sopra il suo avversario.

punto d' onore, di senno, o di coraggio, qualità indispensabili per un Uffiziale qualunque, il quale abbia affidata anche una semplice Partita. Se all' Uffiziale manca un ardente impegno, una sollecita operosa premura d' insinuare negli altri un' opinione vantaggiosa di se stesso, per il suo proprio merito coraggioso che fosse, potrà servire da Granatiere, ma ne anche può comandare un distaccamento di diciotto teste.

Quando Pausania fu domandato come si potevano vincere i Traci, rispose: *creando un ottimo Capitano.* Rammentiamoci, che i Greci giunsero talvolta a beffarsi dell' Esercito di Serse, giacchè una Partita di Truppa, un Distaccamento, un Esercito, il di cui Conduttore non aveva prudenza, e coraggio, come era il numerosissimo Esercito di Serse, lo parago-

Il danaro, i buoni trattamenti, e una disciplina regolare sono i migliori mezzi, per essere istruito dagli abitanti medesimi del Paese, non solo de' grossi distaccamenti del nemico;

navano *ad una gran Bestia senza capo*. Dopo la morte di Alessandro il grande *Demade* rassomigliava il di lui vedovo Esercito a Polifemo Ciclopo, a cui per difetto dell' occhio poco servivano le lunghe braccia, e le spaziose spalle; così scrive Plutarco. Gli errori commessi in guerra per mancanza di dottrina, dice *Morardo* fog. 143., sono troppo funesti; e meritamente soggiunge *Lisimaco* non esser degno di perdono, chi una sola volta fallisce in guerra; *Stobeo* Serm. 51. scrive, che Lamaco punì severamente un Uffiziale, per una mancanza commessa alla guerra, e nel protestar quell' Uffiziale, che nell' avvenire sarebbe stato più avveduto, Lamaco inesorabile, gli rispose, facendogli soffrire la pena, *non è lecito mancar due volte in guerra*. Da *Plutarco* nella vita di Scipione Africano si narra, che il medesimo dicea = non poter uscire giammai dalla bocca di un Uffiziale un detto più ignominioso di questo = *io non pensavo*. Quando queste massime restano stabili nella mente degli Uffiziali, il Governo sarà meno disgraziato, e le disavventure della guerra non avrebbero potuto essere, nè così fatali, nè così repentine.

ma ancora di tutte le partite, che manda, sia per riconoscere, sia per intraprendere.

Se voi siete informato, che una partita nemica vada attorno nelle vostre vicinanze, dovete determinarvi dopo la cognizione della strada, che tiene, di sorprenderla col tendergli un imboscata in un luogo adattato, o inviluppparla con parecchi distaccamenti, che le tolgano la ritirata.

Se essa sia imprudentemente entrata in un villaggio per rinfrescarsi, avvicinatevi circa un miglio, se sia possibile nascondetevi, mandate un emissario travestito, per riconoscere se il nemico ha messo piedi a terra, se sia entrato nelle case, o se si custodisce malamente. Dopo tali rapporti regolate l'attacco, destinando alcune Truppe, che per via di qualche giro, vengano ad occupar prontamente le strade dalle quali il nemico potrebbe ritirarsi. Quando giudicherete, che queste sono giunte al loro posto, il Comandante condotto dal suo emissario si avanzerà verso il villaggio, lasciando nell' ingresso alcuni Cavalieri per arrestare i fuggiaschi; indi al gran galoppo colla sciabla

in mano portatevi nel luogo dove sta il nemico e piombando sopra di lui disperdetelo, e fate mano bassa sopra tutti coloro che resistono.

Quando potrete assalire il villaggio da due parti sarete più sicuro di sorprendere il nemico, ed impadronirvene; in tal caso i due distaccamenti destinati a cadergli sopra le spalle, saranno condotti tutti due da spie a cavallo, le quali conoscano le strade del villaggio, e lasceranno indietro alcuni Cavalieri per arrestare i fuggitivi, che tenterebbero salvarsi per giardini, o per vie indirette.

Disperso il nemico, riunite i cavalli presi, fate prigionieri i Soldati nascosti nelle Case, se il resto vuol fuggire, diverrà la preda de' Distaccamenti impostati nell' ingresso del villaggio. La prudenza esige, che subito presa, o completamente battuta la partita nemica, vi ritiriate diligentemente, senza inseguire i fuggitivi.

Questi attacchi sono ancora più sicuri in tempo di notte, perchè sarete quasi certo di sorprendere il nemico, ma nell' oscurità molti de' suoi Soldati scapperanno. La scelta del giorno, o della notte dipende dalle circostanze, e sopra

tutto dalle forze reciproche. Se le vostre sono inferiori, preferite la notte, la di cui oscurità nasconde la conoscenza della vostra debolezza, senza togliervi il vantaggio della sorpresa. Se l' attacco si fa di notte, bisogna aspettarsi di trovare gli aditi del villaggio chiusi con de' Carri, ed altri ostacoli; allora la Fanteria, se ve ne sia, o una parte della Cavalleria, dopo aver messo piedi a terra anderà a raggiungere il nemico, passando per viottoli fra giardini, o fra le case stesse; mentre il rimanente della Cavalleria occuperà le uscite, per tagliare la ritirata a quelli, che vorrebbero sortire.

Se un *Partisan* si situa in un Villaggio, egli si allontana dalle buone regole del suo mestiere; e però per lo più si suole nascondere di giorno in un bosco, o in un macchione. Quando si sà che egli è così situato, si manda un distaccamento, che lo prenda a rovescio, e che per mezzo di giri ed usando attenzione a non percorrere, se non che luoghi coperti, giunga a tagliare la ritirata al nemico. Prima che li Distaccamenti si muovano per cadere sul

medesimo (1), se ne faranno altri per prenderlo a' fianchi, e meglio invilupparlo. All' ora convenuta si marcia sopra di lui con gran prestezza, per impedirgli di riconoscervi, e di profittare delle risorse, che può avere per ritirarsi.

Qualora siete scoperto prima dell' attacco, abbiate per certo di trovare il nemico ben situato, e determinato ad una vigorosa difesa; allora rinunziate al vostro proggetto, o eseguitelo dopo aver conosciute le di lui forze; ma non intraprendete mai senza i documenti più sicuri, perchè essendovi una volta inoltrato, non vi sarà più mezzo di retrocedere senza pericoli.

Se volete impadronirvi di una partita mentre cammina, scegliete il momento ove traverserà un passo stretto, aspettatela, attaccandola alla fronte nel tempo, che da altra Truppa,

(1) In tutti gli attacchi combinati ove i segnali potrebbero scoprirvi, fissate l' ora precisa nella quale l' intrapresa comincerà, e per questo sarà necessario, che tutti quelli, che ne saranno incaricati, regolino il loro Orologio sopra quello del Comandante in capo.

che la inseguisce la farete prendere alla coda Potrete anche attaccarla in questo modo, passando per qualche villaggio; ma bisogna allora averne guarnito le uscite laterali con alcune Truppe impostate anticipatamente, le quali si terranno nascoste, finchè il nemico vi sia entrato. Finalmente i boschi, le siepi, ed i terreni tagliati, che celano una marcia possono favorire queste soprese. E' possibile però che manchino sopra tutto nel paese nemico, per un concorso di circostanze non prevedute: non bisogna dunque mai trascurare di assegnare un luogo di riunione in caso di disgrazia. Incontrando una resistenza più vigorosa di quello, che si credeva, dovete presumere, che il nemico ha ricevuti rinforzi, o che siete stato male informato; allora pensate a ritirarvi, prima che un impegno troppo lungi inoltrato ve ne tolga i mezzi.

ARTICOLO QUARTO.

Modo di rapire i posti deboli o mal guardati.

Quando si va per rapire un posto debole, o mal custodito, bisogna condurre la Cavalleria soltanto per la necessità di favorire, o coprire la ritirata. La Fanteria è la Truppa più adattata per l'attacco de' posti. Essa penetra senza molte precauzioni, o difficoltà a traverso d'ogni sorta di terreno. La sua sussistenza è più facile, poche cose la mettono a coperto, un minimo vantaggio locale gli da i mezzi di tendere un' imboscata, e finalmente la sua ritirata è facilissima in un paese tagliato.

Pochi sono i posti impossibili a rapire per una partita di Fanteria ben condotta, massimamente in un Paese boscoso; ma non bisogna regolare il suo proggetto, che sopra gli avvisi li più sicuri, e guardare un segreto inviolabile, mentre si eseguisce.

Siccome il cammino, che un Corpo di Fanteria può fare in un giorno è poco considerevole, il *Partisan* osserverà di regolar le sue

marce, in modo che terminando ciascuna, rimanga ancora bastante vigore alla sua Truppa per far una marcia forzata, se le circostanze l' esigono; bisogna anche, che l' ultima sia la più corta, affinchè abbia il tempo necessario per la sua spedizione, e per dopo ritirarsi immediatamente in una giusta distanza, la quale lo metta in sicurezza con la sua Truppa. Egli è ancora necessario, che le marce si regolino a seconda della lunghezza delle miglia del Paese, e della durata delle notti (1).

(1) Spesse volte le sciagure di un Esercito possono attribuirsi al pessimo regolamento delle Marce. Quante prove pur troppo non ne abbiamo avute? Qualora un Generale non conosce perfettamente il Paese, nel quale dee fare marciare il di lui esercito, e che non abbia almeno de'sperimentati soggetti, onde averne fedeli, ed esattissimi dettagli: non può durar tempo ad essere battuto. Nulla prevale il coraggio, e prontezza della sua Truppa, nè l'eccellenza dell' Artiglieria, nè quel tutto di meglio, che con tanti sforzi, ha cercato riunire un Sovrano, per far argine al suo nemico; una marcia mal regolata inutilizza tutto in due giorni, e fa annientare

Se il *Partisan* ha saputo maneggiare i mezzi per fare un improvviso attacco nell' oscurità, se ha preso delle misure per circondar il nemico, e tagliargli la ritirata per farlo prigioniere, basta assalirlo da ogni parte, locchè richiede poco tempo; allora la sua intrapresa avrà un pieno ed intiero effetto. Tutto dipen-

il più agguerrito Esercito. Come in tutte le cose, così nella guerra, non bisogna intraprendere senza aver previsto tutto quel, che possa distoglierne il buon successo: il prevedere è necessità non ornamento di un Generale; e se questo non conosca il paese, come potrà antivedere quel che accader può al di lui Esercito? E pure vi sono stati a nostri tempi degli uomini così sciocchi, o malvagi, che hanno accettato il comando di un'Armata, mentre ignoravano la natura del Paese, per il quale dovevano far marciare la Truppa. Ciascuno converrà, che costoro ambirono il comando degli Eserciti non per guidarli alla vittoria, ma per distruggerli, e strascinar seco la perdita delle Provincie, e la ruina de' Regni. * L'Autore, nella terza parte di questa opera parla delle Marce, ivi soggiungerò delle riflessioni necessarie sopra un tanto interessante oggetto.

* *Prosp. Pol. F.* 72.

de dalla segretezza della marcia. Qualora è stato bene informato della debolezza del posto, o della negligenza nel custodirlo, non restano che leggieri ostacoli da sormontare. Per quel che riguarda la marcia, l'attacco, e la ritirata, bisogna regolarsi co' principj dati precedentemente. Vi si aggiungerà soltanto, che per rendere la ritirata più sollecita, il *Partisan* può farsi fornire di vetture nel paese, e forzare la marcia, col farsi preparare di tratto in tratto i Cavalli di ricambio. Si può ancora mandare al suo incontro della Cavalleria, per prendere in groppa la sua Fanteria (1). Una gran guardia si-

(1) Tostochè voglia farsi un improviso attacco; l'Autore ci ha fatto riflettere, che la segretezza sia una cosa quasi imprescindibile; crederei dunque che per sollecitare la marcia, o la ritirata non convenga provvedersi di vetture del paese impostate da tratto in tratto. Questo potrebbe farsi in pochi casi, ma conviene servirsi della propria Cavalleria impostata in diversi luoghi, la quale metta in groppa la Fanteria; in questo modo non sarete esposto ad esser tradito, si avrà certamente l'intento, e può esser meglio difesa la partita, che si ritira, coll'ajuto di quella fresca Cavalleria.

tuata sulla fronte, o sopra i fianchi del campo nemico, non è facile ad essere rapita, perchè può essere soccorsa dall' armata, e che il suo primo dovere consiste nella più gran vigilanza; ma essendo avvertito che questa è trascurata, potrete tentare di rapire la guardia; purchè lo facciate nello spazio delle ventiquattro ore; perchè se la guardia seguente adempie il suo dovere, la vostra intrapresa non può aver luogo.

Un posto troppo lontano per essere soccorso a tempo, puo essere attaccato per sorpresa, se egli è mal custodito, o alla scoperta, impiegandovi delle forze superiori a quelle che potrebbe opporvi. Nell' uno, come nell' altro caso bisogna, che la spedizione sia terminata in poco tempo (1).

(1) La parola posto si definisce per un luogo occupato da un corpo di Truppa, destinato a doverlo difendere; e chiamasi posto avanzato quello che è più prossimo al nemico, e più remoto dal campo, o da quella data Truppa, dalla quale viene distaccato. Vi sono de' posti affidati alla difesa degli Uffiziali subalterni, ed altri a' comandanti de' Corpi, ed a'

I posti fortificati colla terra sono ordinariamente imperfetti, e di un facile attacco, e riesce difficile quello de' Castelli, molini, case, ed altre Fabbriche. Intanto se potete approssi-

Generali. E' necessaria una perfetta conoscenza per fissare i posti: conoscenza che sarebbe desiderevole averla tutti i Comandanti, ed anche la maggior parte de' semplici Uffiziali.

La migliore scelta de' posti, e la vigilanza e maniera come difenderli, sovente fa dipendere la riuscita delle più importanti operazioni di una Campagna. Spesso, se non quasi sempre, si guadagnano i più importanti posti per mezzo di sorpresa. Egli è una assoluta necessità, che coloro i quali comandano i posti, non ignorassero, che il loro nemico, quando è saggio, e conosce la maniera come si fa la guerra, intraprenderà sopra di loro, dopochè abbia acquistata la più perfetta cognizione del locale con segretezza, e vivacità; mentre prima di agire sarà a giorno della forza delle Truppe, che difendono il posto, della loro disciplina, o negligenza, e degli ajuti che può ricevere. Un Generale che meriti tal nome non situa un avamposto, che non possa essere soccorso, e molto meno, che non

marvene arrivandovi col favor della notte per una via indiretta, traversando delle siepi, e de' giardini, quasi sempre ve ne impadronirete. Potrete ancora sapendo la parola d'ordine del

fosse in grado, o per la sua favorevole situazione, o per le operazioni eseguite, di potere mettere al coperto di una sorpresa quella Truppa, che vi dimora. Il giorno 3. Dicembre 1798. a' Francesi riuscì sorprendere l'avamposto di Monterosa per la distanza dell'Armata, per la sua svantaggiosa posizione, per la poca vigilanza di coloro che lo comandavano. Voi che vestite l'abito militare dovete aver per fermo, che nella guerra non si conosce riposo, nè la propria volontà, ma fatiche, pericoli, e continuati disagi; questi fanno adempirvi il proprio dovere, e possono condurvi alla meta desiderata dagli uomini che san prezzare, quanto fosse pregevole l'onore, e la virtù; gli altri vi guidano al ludibrio, all'ignominia del mondo, e vi fanno mancare presso Iddio, e presso colui che ne fa le veci in questa terra. Si chiama uomo chi pensa prima di operare: gli uomini dunque non debbono andare alla guerra, che per adempire il proprio dovere, e per il vantaggio del Sovrano che servono; chi abbraccia un

nemico, avvicinarvi a qualunque posto, e sorprenderlo in tempo di notte, quando anche fosse circondato da sentinelle; ed ecco come si fa per sapere questa parola. Si manderà un Uffiziale, o basso Uffiziale vestito presso a poco come il nemico, e che parli bene la sua lingua, per domandar detta parola ad uno de' posti, sotto pretesto che il Comandante di una vicina guardia, di cui egli si dirà inviato, se l'abbia dimenticata; ma se questo preliminare non riesce, bisogna rinunziare all'intrapresa; perchè allora il nemico si terrà maggiormente

tal partito dee stabilmente fissarsi, che ogni piccolo equivoco, per lo più, trae seco funestissimi effetti. Ciascun Uffiziale dunque sia cauto, e molto più lo siano coloro che sono prescelti per Uffiziali Generali, e se non hanno le cognizioni necessarie al posto, che vien loro proposto di occupare, si diano la gloria di rinunziarlo, onde non divenire il dispregio de' buoni Militari, l'orrore degli uomini, e la ferale macchina della rovina degli Stati. Potrei dir molto in questa nota, ma mi contenterò farlo di tratto in tratto nelle seguenti; poichè non so tacere la verità.

in guardia; nel caso contrario bisogna avere una guida sicura, che vi conduca al posto dal lato non custodito, uccidere la sentinella che si trova alla porta, dopo avere risposto al *chi viva*, entrarvi subito, e lanciarsi sul nemico a colpi di bajonetta. Qualsisia Truppa sorpresa, prima di aver preso le armi, è distrutta, o fatta prigioniera. Si può dire quasi l'istesso di quella che viene svegliata da un profondo sonno, benchè abbia avuto il tempo di mettersi sotto le armi.

La comunicazione dell'armata nemica, se sia estesa, è ordinariamente assicurata da parecchi posti più o meno considerevoli. Il farli prigionieri può essere di gran conseguenza per il ritardo, che cagiona a' suoi convogli, e per la fatica, che prova il nemico scortandoli. Se ne profitta ancora per mettere delle contribuzioni, e rendersi padrone della campagna: e quando ciò non costasse al nemico che la perdita di quegli uomini destinati alla di loro difesa, sempre sarebbe un vantaggio da non trascurarsi. I gran posti saranno attaccati da uno o più corpi riuniti di Truppe leggiere; (e di

questo se ne tratterà nella seguente parte) i piccoli posti lo saranno da' distaccamenti sempre composti di Fanteria, a' quali si accoppieranno alcuni Dragoni, qualora la natura del paese lo esiga. I più lontani posti sono altrettanto facili a rapirli, quanto le loro guarnigioni si fidano nella loro sicurtà; attesa poi la loro lontananza vi è poco da temere de' soccorsi, che loro possono arrivare, e farete una ritirata senza essere inseguito.

Per arrivare a questi posti si fa un giro molto grande: per non essere veduto dalle Truppe leggiere, che circondano l'armata nemica, fermatevi in un luogo coperto sei, o sette miglia lontano dal posto, e bisogna allora, ed anche prima di quest' *alto* arrestare, e custodire attentamente tutti quelli, che vi hanno veduto. Manderete indi una spia a riconoscere i luoghi più accessibili, la forza delle Truppe che li custodiscono, la loro vigilanza, il sito delle guardie, e delle sentinelle, l'ora nella quale si aprono le porte, quando fosse un luogo chiuso, e finalmente tutti i più minuti dettagli, che possono favorire l'intrapresa. Quan-

do è possibile di avere tutte queste notizie da un abitante del luogo, che vi sia affezionato, la spedizione è molto facile, perchè quello può altronde mettervi a giorno di quelle circostanze, che una spia non può sapere; ma la prudenza vuole, che si spedisca sempre quest' ultimo per confirmare il rapporto del Paesano.

Si dispone l' attacco dopo il rapporto della Spia. Se si dee fare per scalata, si impiegano le scale di corda, in di loro mancanza quelle di legno, che possono aversi nelle ville, o case remote; badando di circondarle con tanta esattezza, che veruno ne possa uscire. Vi si lasceranno, anche per impedire gli abitanti di andare ad avvisare il nemico, alcuni soldati, i quali vi raggiungano dopo l' espedizione in un luogo indicato. Gli abitanti vi faranno consapevoli dell' altezza del muro, o del ramparo per proporzionarvi le scale. Si può col danaro guadagnare qualcuno che vi conduca al luogo più facile a scalarsi, e dove troverete minor resistenza.

Per la scalata che dee farsi avanzatevi con gran silenzio. Un momento prima di tentarla

bisogna dare a' soldati una parola per radunarsi, o fargli prendere de'contrassegni, col di cui mezzo si riconoscano nell' oscurità.

Le mura, che circondano i Borghi, o Villaggi, essendo ordinariamente tanto alte di dentro, quanto di fuori, bisogna provvedersi di scale unicamente per la discesa della muraglia.

Subito che sarete nel posto mandate un Corpo di Truppa per impadronirsi della porta necessaria per la ritirata, ed aprirla sul momento: vi si manderanno tutti i prigionieri dopo averli disarmati. Quando la guardia sarà uccisa il resto della Truppa si spargerà, e farà mano bassa sopra tutti quelli, che troverà armati. Se la sorpresa è completa il nemico sarà battuto, fosse anche quattro volte più forte dell' assalitore; ma se egli si è messo in difesa fate un leggiero tentativo, che riuscendo, continuerete a profittarne, diversamente ritiratevi.

Se si tema, che il nemico venga troppo presto al soccorso di un posto scalato, si fingerà di attaccarne un altro lontano dal primo, per trarre da quella parte la sua attenzione, e le sue forze. Se si dovesse attaccare un luogo a-

perto circondato da Giardini, o Ortaggi mal custoditi, ma che ne abbia gli aditi difesi da Truppe trincerate, si penetrerà segretamente, e senza rumore dagli Orti, o Giardini nell' interno del posto, e prendendo allora le guardie a rovescio sarà tosto rapito.

Quando la scalata è impraticabile imboscatevi dietro le siepi, ne' Boschi, o Giardini vicini alla porta, della quale vi impadronirete dall' istante, che si apre. Questo è facile quando il nemico non fa scoperta; se egli non trascura questa precauzione aspettate che le sue pattuglie siano rientrate, ed attaccate in seguito prontamente tal Porta: Resovene padrone disarmate la guardia, e regolatevi nel rimanente dell'espedizione come si è detto di sopra.

Potrete ancora impadronirvi di un posto introducendovi de' Soldati nascosti ne' carri carichi di fieno, o di paglia, questo è un inganno invecchiato, ma che può trovare la sua applicazione, come molti altri conosciuti da tutto il Mondo, i quali però talvolta riescono.

Ogni intrapresa sopra un posto di Cavalleria accantonato in un villaggio aperto può ese-

guirsi con successo; e quando anche il posto fosse circondato di mura, la piccola resistenza che oppone ordinariamente la Cavalleria, non lo rende più difficile ad acquistarsi.

ARTICOLO QUINTO.

Per impadronirsi de' foraggieri.

Si rapiscono i foraggieri apertamente, o con inganno; nel primo caso dopo aver forzato la catena del foraggio attaccate i foraggieri, rapitene quanto potrete, e ritiratevi. Se avete potuto avvicinarvi alla detta catena senza essere veduto, il rapimento sarà più facile, e più considerevole. La cognizione del paese, ed una imboscata tesa dal giorno avanti possono procurarvi questo vantaggio. Nel secondo caso se siete informato, che il nemico dee foraggiare una parte di paese, la quale sia propria per le imboscate, o per li colpi di mano, il capo delle Truppe leggiere regolerà in conseguenza la disposizione de' *Partisans*.

Bisogna evitare gli orli delle strade, perchè

le imboscate sarebbero troppo esposte ad essere scoperte dalle Pattuglie, che si mandano a visitare il paese prima di dar principio al foraggio. Se il paese è aperto il Comandante delle truppe leggiere darà a ciascun *Partisan* un distaccamento da quindici a venti uomini, gli uni saranno di Fanteria, gli altri di Dragoni: Essi andranno la sera della vigilia del foraggio ad imboscarsi ne' luoghi indicati, e vicini de' posti, che occuperà la catena a qualche centinaj di passi, più o meno delle Case, o villaggi, ne' quali i Servidori, ed anche spesso i Cavalieri si introducono per depredare. Quando vi sarà entrato un buon numero di Predatori co' loro Cavalli, (1) si disporrà una parte della Cavalleria in modo da tagliargli intieramente la ritirata mentrechè si marcerà al villaggio col rimanente, che vi entrerà di galoppo colla sciabla in mano, uccidendo coloro, che vorrebbero difendersi, o montare a cavallo per fuggire. Una

(1) Di questo sarete avvertito da un uomo travestito mandatovi precedentemente. Qualche volta ve ne accorgerete ancora dal rumore.

Truppa di Fanteria si avanzerà nel medesimo tempo per sostenere i Dragoni, ed impadronirsi de' Cavalli.

La Cavalleria rimarrà in dietro per dar tempo di condurre i Cavalli, ed i prigionieri (che si faranno marciare cautamente) e per coprire la ritirata facendo la retroguardia. Il Capo manderà delle Truppe disposte in scalini al riscontro de' *Partisans* per soccorrerli nel caso, che sono inseguiti; lo che non può durar lungo tempo, poichè i nemici, o saranno battuti, o temeranno di cascare in un' imboscata. In tutti i casi ove un distaccamento ritorna da una spedizione è cosa prudentissima mandar così ad incontrarlo, per facilitare il suo ritorno.

Non sparate mai in questa sorta d' intraprese, lo strepito del fuoco può trarvi addosso, non già le truppe, che formano la Catena del foraggio, le quali non debbono mai abbandonare il loro posto, ma una parte, o tutto il Corpo di riserva del nemico.

Se questo dee foraggiare in una pianura, imboscatevi a portata del terreno da lui scelto, dietro un monticello, fra cespugli, siepi, bo-

scaglie, e vicino quei villaggi o abitazioni, che potrebbero tentare l'ingordigia de' predatori; badate a nascondervi in modo da non essere scoperto; profittatevi del momento favorevole per fare il vostro colpo, quindi ritiratevi sollecitamente.

Il fine della stagione in cui la Cavalleria, ed anche la Fanteria si sparpagliano nelle aje per battervi il frumento, è il miglior tempo per questi rapimenti: peraltro quando il nemico conserva un esatta disciplina, queste intraprese recano de' vantaggi di sì poco rilievo, che non meritano di tentarsi.

Il rapire i Cavalli ai pascoli, o al foraggio che i Francesi dicono *le baraux* si riferisce a questo articolo, e dee trovarvi luogo: il Maresciallo di Sassonia ce ne da il dettaglio (1). „ Dare *le baraux* è una piacevolissima maniera „ di rapire i Cavalli della Cavalleria, che so„ no a' pascoli, o al foraggio. Mettetevi tra-

(1) Vedete le *Memorie sopra l'Arte della Guerra del Maresciallo di Sassonia, o i suoi vaneggiamenti*. pag. 245. Dresda 1757.

„ vestito a Cavallo tra i foraggieri, o tra co-
„ loro, che conducono i Cavalli alla pastura,
„ e situatevi in quella parte da dove pensate
„ di fuggire. Si comincia con tirare alcune
„ moschettate, alle quali, coloro che debbono
„ serrare la coda rispondono con altri tiri dall'
„ estremità opposta alla pastura, o al foraggio,
„ mettettevi poi a correre da tutte le parti ver-
„ so il luogo dove vorrete condurre i Cavalli,
„ facendo grida, e sparando i fucili; tutti i
„ Cavalli verranno indubitatamente a fuggire
„ da questa parte accoppiati, o disuniti, tutti
„ svellono i picchetti, gettano a terra i loro
„ Cavalieri, e le lor some, e fossero centomi-
„ la tutti si conducono così correndo per più
„ leghe. Entrate in un luogo circondato da
„ siepi, o da fossi dove vi fermerete senza far
„ rumore, allora tutti i Cavalli si lasciano pren-
„ dere tranquillamente. Questa è un' azione,
„ che inquieta assai il nemico, l'ho vista ado-
„ perare una volta felicemente, ma siccome
„ tutte le buone cose cascano in disuso, così
„ io penso, che questa non si praticherà più.

Si possono ancor prendere i Cavalli del

nemico, quando li porta a bere. Bisogna sapere la distanza tra il suo campo, ed il beveratojo, l'ora precisa nella quale vi conduce i suoi cavalli, e conoscere la natura del paese convicino, per imboscarvisi in qualche luogo favorevole, da dove gli si taglia il cammino nel oro ritorno, in maniera che non possono scappare. Si evita questa sorpresa facendo riconoscere il terreno tra il Beveratojo, ed il Campo, o Quartiere; questa precauzione è soprattutto necessaria, quando la distanza dall' uno all' altro è grande.

L' uffiziale detto *partisan* dee ancor studiare i mezzi di impadronirsi, o di uccidere quando si mettono all' erba, o si menano a bere i cavalli dell' artiglieria del nemico, ed i Bovi, destinati per il trasporto, o per il nutrimento della sua armata. Una perdita di tal natura può ritardare le sue operazioni, ed allorchè sia in tale imbarazzo, bisogna occuparsi seriamente a privarlo de' soccorsi di Bestiame, che il paese potrebbe fornirgli.

ARTICOLO SESTO.

Del rapimento degl'equipaggi.

Si rapiscono gli equipaggi del nemico, quando egli è in marcia, allorchè li ha mandati alla retroguardia, o nel tempo di una battaglia, che per lo più rimangono nel loro campo. Ciascuno di questi casi richiede delle particolari disposizioni, che bisogna quì esporre. Non parleremo della circostanza nella quale il nemico battuto, o in rotta mandi verso una piazza di guerra, con debole scorta i suoi equipaggi, o quando precedono, costeggiano, o pure seguitano la marcia nella sua ritirata: è allora tanto più facile d' intraprendere sopra de' bagagli, quanto il nemico sta meno attento alla loro conservazione, che alla sua propria salvezza. Bisogna qualche volta farsi solamente vedere per fargliene abbandonare la maggior parte.

Quando il nemico marcia, gli equipaggi seguono, o precedono ordinariamente le colonne, secondo che quello retrocede, o avanza.

Se egli cammina dal fianco, questi formano in dietro una o più colonne.

Nella prima supposizione l' impadronirsene è più facile, perchè bisogna, che si vada a chiedere alle Colonne un soccorso, il quale spesso non arriva, che terminato già il colpo. Nella seconda non si può guari che danneggiare la testa degli equipaggi, perchè il soccorso giunge naturalmente con prestezza, e senza essere avvertito. Nella terza bisogna fare un lungo giro senza essere scoperto, il che non è sempre possibile, e quando anche vi riuscisse, il successo è sempre mediocre, perchè non si possono rapire, che alcuni cavalli, o muli al più, e ancora bisogna usare la possibile accortezza per conservarli. Così anche tra i più grandi sbagli dalla parte del Nemico, delle due ultime ipotesi, essendo quasi di poco momento, non parleremo che della prima, la di cui condotta è peraltro assai applicabile alle due altre.

Siete voi informato, che il Nemico l' indomani debba marciare in avanti? mandate nella notte delle partite più o meno numerose, conforme all' oggetto dell' intrapresa, e compo-

ste da Truppe a piedi, o a cavallo, secondo la natura de' Paesi. Quando anche questa non esigesse che della Cavalleria, fategli in tanto prendere in groppa della Fanteria, la quale è sempre utile in una ritirata, impossessandosi de' posti che la favoriscono, e può anche contribuire al rapimento di un maggior numero di Carriaggi, e di Cavalli, sopra i quali essa monta, conducendone ancora altri a mano, come la Cavalleria. Le partite quì sopra indicate faranno le strade necessarie, per andar senza essere scoperte ad imboscarsi sopra i fianchi della marcia del nemico, osservando trattenersene assai lontani, acciocchè le Truppe che li cuoprono non se ne avvedano. Queste partite dopo di avere lasciato tranquillamente sfilare tutte le Truppe, si avanzano inseguito, nascostamente quanto sia possibile, sopra gli Equipaggi, e subito che saranno a portata di essere vedute piomberanno al gran galoppo, colla sciabla in mano sopra tutto ciò che vuole, o che può far resistenza. Per esservi più unione in questo attacco dev' essere annunziato da un segnale regolato anticipatamente. Dissipata la scor-

ta, le partite travieranno tutti quelli equipaggi, che crederanno poter sicuramente condursi. Se nel numero de' Carriaggi presi, se ne trovasse taluno, la di cui conservazione fosse di conseguenza, vi si attaccherebbero più cavalli, servendosi di quelli delle Vetture che non si possono portar via. Siccome sono necessarj i vetturini per condurre gli equipaggi, se quelli fuggissero al momento dell' attacco bisogna farli inseguire da' Soldati a Cavallo, per ricondurli a' loro Carriaggi. Se vi è tempo si taglierà il garretto de' Cavalli, e si bruciaranno i carri, che non si possono condur via. Tal' espedizione dev' essere breve, perchè la guardia delle altre Colonne degli equipaggi corre subito al soccorso di quelli, che sono attaccati. L' inseguir questa guardia non sarà di conseguenza, perchè essa non può affatto abbandonare gli Equipaggi, che le sono affidati; ma l' armata ha la facilità di farvi inseguire vivamente, e per lungo tempo dalla Cavalleria, che vi raggiungerà, se non siete bastantemente sollecito nell' intrapresa, e nel ritirarvi per guadagnare molto cammino.

E' al proposito per meglio assicurare la ritirata di prendere le più lunghe strade, ed anche le più difficili, affine di profittare degli intoppi per ritardare la caccia. E' sopra tutto indispensabile per l' intiero successo della intrapresa, che sia stata concertata col Generale, il quale avrà inviati Distaccamenti di Truppe Leggiere, o d' altre all' incontro delle partite, che hanno rapito degli equipaggi al nemico, per riceverli, assicurare la loro ritirata, ed anche coprirla nel bisogno.

Se, contro ogni verisimiglianza le partite sono inseguite, e serrate da così vicino, che necessiti venire alle mani, quelle non esiteranno ad abbandonare gli Equipaggi, ed occuparsi della loro propria salvezza, allora non si ha guadagnato, nè perduto.

Le partite sono state scoperte, o i loro primi tentativi sono stati infruttuosi? esse non debbono subito ritirarsi, se non che costrette da forze superiori: ma gireranno attorno degli Equipaggi cercando intraprendere sopra una parte meno custodita, o impegnata in un passo stretto, sopra quelli che restano in dietro, o

finalmente sopra tutto ciò che gli sembrerà suscettibile di essere attaccato con successo.

Quando il Nemico ha rimandato i suoi Equipaggi sotto una debole scorta, per non diminuire le sue forze, è facilissimo impadronirsene nella marcia; distruggerli, o disperderli, quando sono chiusi in un recinto. Per questa intrapresa, come per tutte le altre, si tratta di dover essere informato di tutti i dettagli appartenenti al Nemico, di sapere precisamente l' ora della partenza, la strada che prendono i suoi Equipaggi, il luogo del loro destino, e sopra tutto la forza delle scorte.

Sulla cognizione di tutto ciò si regola l' intrapresa, Le Partite che debbono cooperarvisi saranno generalmente formate di Cavalleria con della Fanteria in groppa. Si preferirà, se si può, di attaccare gli Equipaggi mentre camminano, perchè la spedizione allora è più facile, ed esige meno tempo; si prendono per conseguenza delle misure per raggiungerli, con qualche giro nella loro marcia, quando saranno in una distanza sufficiente dalla loro armata, per non poterne essere soccorsi, ma non tanto

grande però, che si dovessero impiegare più giorni per raggiungerli; perchè sarebbe più difficile nascondere il vostro disegno, e di guadagnare molto cammino sul nemico, onde potervi ritirare con sicurezza.

Subito che le Partite vedranno gli Equipaggi raddoppieranno il passo. Il loro Comandante darà a ciascuno il suo destino per l'attacco della scorta, la quale prima d'ogni cosa dev'essere battuta. La Fanteria porrà piedi in terra a duecento passi delle colonne, e seguirà unita, o separatamente, secondo la disposizione generale dell'attacco, che dee anche esso regolarsi conforme alla natura del terreno, ed alla disposizione del nemico. Questi preparativi si dovranno fare marciando per perdere meno tempo, e non dargli la facilità di mettersi in difesa.

Nell'attacco delle scorte, siccome in tutti i combattimenti, è vantaggiosissimo di avere più o meno Truppe a Cavallo destinate a circondare il nemico, e prenderlo di fianco, così sarà anche delle riserbe; e bisogna sempre riserbarsene una, proporzionata alla totalità delle vo-

stre forze; perchè una Truppa fresca, che comparisce nel tempo dell'azione sbigottisce il nemico, lo ferma spesso ad onta della sua superiorità, rianima i vostri Soldati, e può decidere la vittoria in vostro favore.

Nel medesimo tempo, che si attacca la scorta si distaccano alcuni Soldati di Cavalleria, che impediscono a'Vetturini di staccare i Cavalli, e di fuggirsene. Battuto il Nemico si rivolge, se sia possibile, la testa delle Colonne degli Equipaggi, e si portano via, o pure se ne prende il migliore, e si distrugge il rimanente, poi si riprende la marcia per raggiungere l'armata, sia per la stessa strada, sia per altra, sforzandosi nell'uno come nell'altro caso di *riunirsi* al Corpo, che si sarà mandato al vostro incontro.

Se si tratta di attaccare degli Equipaggi situati in un ricinto, fra gli orti, borghi, o villaggi, bisogna conoscere le vicinanze, gli ostacoli, che debbono superarsi, le uscite dalle quali i Vetturini potrebbero scapparsene; è necessario ancora di sapere se il posto è di facile attacco, e se il Nemico in caso che non

avesse potuto farvi entrare la totalità degli Equipaggi, ve ne abbia rinchiuso la maggior parte. Dopo questa cognizione, che è facile procurarsela per mezzo delle Spie, si prende il partito più convenevole, si regola l'attacco, che si fa di giorno, o di notte, e qualunque ne sia il successo, bisogna ritirarsi sollecitamente.

Giungendo di notte dinanzi il parco è egli verisimile che si possa sorprendere, ed anche disfare la scorta, ma l'imbarazzo, ed il disordine che nascono infallibilmente dall'oscurità, dalla moltitudine degli Equipaggi, delle Vetture, e de' Vetturini in confusione, rendono la riunione delle Truppe difficilissima per non dire impossibile, e non potreste ritirarvi a vostra volontà.

L'attacco degli Equipaggi in un campo ha luogo, quando il Nemico è padrone di ritornarvi. Qualunque sia il successo della battaglia, questa è un'occasione favorevole a' *Partisans* per fare delle prese. Quando non si attacca un Campo durante una battaglia, che per operare una diversione vi si impiegano de'

Corpi intieri di Truppe leggiere, rinforzate talvolta da Truppe pesanti. Quello che sarà incaricato di condurre questa intrapresa dee perfettamente conoscere la situazione del Campo, le sue vicinanze, il paese che lo circonda, la specie, ed il numero delle Truppe, che lo guardano, i posti, che quelle occupano, e se esse possono facilmente soccorrersi.

Bisogna per riuscire in una intrapresa di tal natura mascherare l'oggetto della sua marcia, ed anche farla di notte. Se si trova nelle vicinanze del Campo nemico un bosco, o una foresta bisogna celarvisi, ed aspettare, per attaccare, che le armate siano alle mani. Combinate la vostra disposizione sopra quella del nemico, facendo il possibile per piombare sulle parti meno guarnite, dissipare le guardie, che vogliono riunirsi, e marciare inseguito contro il grosso della Truppa. Non dovete attaccarlo, che dopo aver prese tutte le necessarie precauzioni, per batterlo; potete per esempio ordinare ad un Corpo, di tenersi nascosto finchè non sia cominciata la mischia, di prendere allora il nemico a rovescio, mentre altre Trup-

pe lo prendono ne' fianchi; l' Artiglieria leggiera, e le Catapulte saranno forse prese, ma possono tanto più contribuire al successo, quanto il Nemico ne è sprovvisto. Il loro solo inconveniente si è che l' armata, il di cui campo è attaccato, sentendo il rimbombo del fuoco, può inviare delle Truppe, le quali vi obbligheranno a ritirarvi, prima di avere riempito totalmente il vostro oggetto. Essendo dissipato il Nemico appicciate il fuoco al Campo, ed alle Vetture, uccidete i Cavalli, o tagliate loro il garretto, osservando sopra tutto di condurre via meno Equipaggi, che sia possibile, per non essere imbarazzato nella ritirata.

Se tutte le Truppe della vostra armata sono impiegate altrove, se veruno distaccamento può venire al vostro riscontro, ritiratevi con diligenza, facendo de' giri, e controgiri; quando lo stimate necessario, ed affaticato, che fosse il vostro distaccamento, non dovete dargli alcun riposo, finchè sia in piena sicurezza.

ARTICOLO SETTIMO

Del Rapimento de' Convogli, o degli Equipaggi, i quali si trasportano per fiumi.

I Convogli, ed Equipaggi che si trasportano sopra battelli sono facilissimi ad impadronirsene, anche con poca gente; (*Tav.* 3. *Fig.* 4.) basta essere istruito esattamente della loro partenza, e dell' ora nella quale passeranno per quel luogo del fiume, scelto per l' attacco progettato. Bisogna aspettarli sempre a' luoghi coperti ove il fiume faccia un gomito lontano dal Nemico, ed in una tal distanza della sua armata, che egli non possa sentire il rumore dell' attacco, ed inviarvi de' soccorsi.

Quando sarete assicurato di queste circostanze, partirete in tempo di notte, con un distaccamento proporzionato all' oggetto dell'intrapresa, e composto egualmente di Fanteria, e Dragoni. Per meglio nascondere la vostra marcia fate alcuni giri, dopo i quali vi renderete nel luogo dell' imboscata, bisogna sempre giungervi in tempo di notte, per sottrarvi alla veduta degli abitanti.

Situate poi le Sentinelle necessarie, ma meno visibili per quanto si può, per discoprire il Convoglio, e guardarsi di ogni sorpresa; la Truppa dev'essere riunita, e mantenersi nel più gran silenzio.

Allorchè gli Equipaggi, o il Convoglio saranno a portata, se il fiume è largo si farà fuoco di cannone, e della moschetteria se sia stretto. Nell'uno, e nell'altro caso si dirigerà il fuoco, senza interruzione, sul primo battello, finchè arrivi per rendersi. Se la scorta si ostina ad avanzare, si costeggerà il convoglio finchè si renda, tirando sempre su questo battello in modo di colarlo a fondo, o di rompere il timone per arrestarlo. Bisogna impiegare al fuoco della Moschetteria i migliori tiratori. Li Dragoni porranno piedi a terra, e seconderanno la Fanteria: i loro Cavalli condotti da alcuni uomini li seguiranno sempre. Se il fiume forma un gomito nel luogo dell'attacco, bisogna profittarne per stabilirvi il cannone, in maniera che il suo fuoco si riunisca sulla prora, e poppa dello stesso battello; locchè ben presto impedirà di avanzarsi. Si praticherà

successivamente lo stesso con le altre barche, se sia necessario, ma è probabile, che l'esempio della prima le determinerà a rendersi.

A misura che i Battelli vengono a rendersi, disarmatene la scorta, le di cui arme getterete nell'acqua, se non potete portarle via. Quando tutti si saranno resi, sceglietene i migliori oggetti ed i più portatili, e colate a fondo il resto co' battelli, o conservateli se possono essere utili. Quando non avrete da temere, che il nemico venga al soccorso, dovrete trovarvi munito di Vetture per condur via tutti gli Equipaggi, o il Convoglio.

Se la ritirata non è nè lunga, nè difficile, ciascun Dragone condurrà tre, o quattro Prigionieri legati insieme, e li abbandonerà ad una certa distanza, se si tema, che questi ritardando la marcia diano tempo al nemico di sopraggiungere; allora la Fanteria monterà in groppa, ed il distaccamento farà un giro per evitare degl' incontri pericolosi.

Quando un Convoglio rimonta un fiume, la sua marcia più lenta di quando lo discende, facilita la sua presa. Nell' uno e nell' altro ca-

so il Nemico ha un mezzo di mettersi in sicuro: questo è di allontanare le barche dalla riva ove voi siete, guadagnando l'opposta, e di garantirle dal vostro fuoco, mantenendole dietro piccole isole o altri ricoveri, onde aspettare la vostra ritirata per continuare il suo cammino. Se temete l'arrivo del Nemico, altro partito allora non vi resta che ritirarvi; ma se la sua lontananza lo impedisce di venire al soccorso del Convoglio, bisogna far passare il fiume alla Fanteria, ed ai Dragoni, (come si indicherà nel capitolo 5. della 3. parte) ed impadronirsi in seguito delle barche dopo avere ammazzata, o dipersa la scorta. Determinandovi a passare il fiume, dovete trattenere sulla vostra riva alcuni uomini per agevolare il ritorno.

ARTICOLO OTTAVO

Modo per impadronirsi di un tesoro, che si conduce al Nemico.

Si rapisce un tesoro (quando sta camminando, o fermato la notte in un borgo, o villaggio) apertamente per sorpresa, o per imboscata. La scelta di questi mezzi dipende dalle vostre forze, da quelle che scortano il tesoro, dal paese per cui passa, e da'luoghi ove si ferma. I tesori, attesa la loro importanza, sono ordinariamente bene scortati; spesse volte si conducono all' armata unitamente ad un convoglio, di cui formano la testa. In questo ultimo caso per rapirlo, bisogna venire ad un ostinato combattimento, e tanto dubbioso, che non è prudenza il rischiarlo, meno che non siate informato, che il Convoglio dee passare la notte in un luogo facile per impadronirvene, e che il nemico si custodisce male: allora è il caso di una sorpresa. Ma se un Tesoro marcia solo, scortato da due, o tre cento uomini, e che abbia da far ancora più giornate,

per giungere all' Armata nemica, potete attaccarlo di tutte le maniere, e se un primo tentativo non riuscisse, andategli sempre da vicino durante la sua marcia, e profittate di tutti i vantaggi del terreno per rinnovare gli attacchi, finchè ve ne siate reso padrone, ed abbiate distrutta la sua scorta.

Volete intraprendere apertamente sopra un tesoro, e sulle prime per non perder tempo? Fate una marcia serrata con un distaccamento proporzionato alla scorta, combinando le giornate in maniera che non abbiate da fare che poco cammino nell' ultima, per non essere faticato quando sarete per combattere, e di poter al contrario ritrovar la scorta stanca, e fuor di stato di opporvi una gran resistenza. Quando sarete troppo vicino al Nemico per essere veduto, riunite al vostro distaccamento la Vanguardia, ed i Fiancheggiatori, o Pattuglie de' fianchi, i quali potrebbero discoprirvi tosto; marciate a gran passi, e da che vedrete la scorta, raddoppiate la celerità, fate le vostre disposizioni mentre camminate, regolatele sopra quelle del Nemico, attaccate prima la scorta la più debole,

rovesciatela, cadere poi bruscamente sul rimanente senza dargli tempo di riconoscersi. Talvolta conviene meglio cominciare da quest'ultimo, massimamente se sia preceduto, o seguito da numerosa vanguardia, o retroguardia che terrete a bada con alcuni piccoli corpi, per impedirle di venire a soccorrerlo.

Se giungete al Nemico prima che abbia fatta la sua disposizione di difesa, potrete compromettervi di un intiero successo. Bisogna dunque ricercare per l'attacco quel luogo della strada che tiene il Tesoro, che favorisca maggiormente un'approssimazione ed una sorpresa: i boschi, i passi stretti, le gole ec. sono propriissimi per quest'oggetto. Se le prime scariche non riescono completamente, fate di continuo inquietare la Scorta, per affaticarla, e tenerla sempre in allarme, finchè una gola o altro luogo favorevole vi permetta ricominciare con vantaggio un nuovo combattimento. Si fa caricare la vanguardia, la retroguardia, ed i fianchi del Nemico assieme, o separatamente, e si fanno sempre delle giravolte attorno di lui, per non perdere l'occasione di scemarlo, o distrugerlo.

Questa sorta di spedizioni sono tanto più vantaggiose ad intraprendersi, quanto il nemico non può allontanarsi molto dal tesoro, sul timore di esporlo, per inseguirvi, qualora vi abbia rispinto.

Se egli è stato impossibile riuscire nella giornata, fingete ritirarvi, e mandate una Spia per riconoscere il luogo, per dove il nemico dee passare la notte, e le disposizioni di difesa, che egli fa, o può fare. Incamminatevi segretamente col favore dell'oscurità verso il luogo di appuntamento, che avrete indicato alla Spia, ed il quale dev'essere vicino del Nemico, senza però che questo possa discoprirvi.

Regolate la vostra intrapresa sul rapporto che vi sarà fatto. Egli è probabile che il vostro avversario si immergerà nel sonno con tanto più di sicurezza che la vostra ritirata lo ha lasciato nell'opinione, che respinto in replicati attacchi, vi siate ritirato. Entrate dunque bruscamente da diversi punti, che avrete forzati. La sorpresa, in questo caso è di tanta efficacia, che potrete attaccare il Nemico mentre sta dormendo.

E' da presumersi, che una scorta attaccata con tanto vigore, e replicate volte, sarà finalmente battuta soprattutto se le cariche sono state dirette da un Uffiziale saggio, e sperimentato; ma siccome nelle intraprese di viva forza bisogna impiegare un distaccamento troppo numeroso per non essere discoperto, e che si rischia perdere molti uomini, e Cavalli, sarà meglio preferire l'imboscata, la quale esige meno truppe, e vi da inoltre il vantaggio della sorpresa, che talvolta merita essere anteposta alla forza aperta.

Quando il tesoro sarà preso ritiratevi prestamente, senza perder tempo nell'inseguire i fuggitivi. Se i carri sono troppo caricati prendetene degli altri ne' villaggi per dove passerete, e diminuendo così il carico di tutti, renderete la marcia più leggiera. Per assicurare poi la ritirata, conviene che si prenda altro cammino di quello già seguito, per attaccare il tesoro, e che un distaccamento considerevole venga ad incontrarvi innanzi, per assicurarne l'arrivo nel Campo.

ARTICOLO NONO.

Per impadronirsi de' Corrieri importanti, e degli Uffiziali generali

Queste due specie di prese sono di una gran facilità, ed assolutamente eguali per l'esecuzione. Il loro successo dipende dalla sicurezza degli avvisi che si ricevono, dalla cognizione del Paese, dalla prontezza nel decidersi, e dalla cura nel tener segreta la marcia. Benchè gli Uffiziali generali che giungono, o lasciano l'armata, ed i Corrieri importanti abbiano qualche volta una scorta, essa è ordinariamente sì debole, che dieci, o dodici Soldati di Cavalleria bastano per batterla: massimamente sorprendendola.

Un Comandante di Truppe leggiere è informato che un Uffizial generale, o un Corriere importante dee lasciare l'armata, o giungervi, e che debba passare tal giorno con una scorta in un luogo proprio all'imboscata? Incaricherà di detta intrapresa il *Partisan* del suo Corpo il più capace, e che conosca meglio il

Paese. Si impiegheranno tutte le precauzioni che possono rendere la marcia segreta, ed ancor impedire che nell' armata se ne sospetti l' oggetto.

Giunto al suo destino l' Uffiziale disporrà la sua Truppa in maniera da inviluppare così bene la persona, della quale si vuole impadronire, che non possa fuggire. Le Scorte non hanno ordinariamente in simil caso altra sicurezza per la loro marcia, che due Soldati a cavallo che le precedono. Si lasciano passare, e non si sorte dall' imboscata, che al momento preciso, ove tutte le differenti parti del Distaccamento partendo al galoppo, circondano nel medesimo istante la persona che si vuole rapire. Se essa stia in vettura si farà montare sopra un Cavallo condotto a posta. La ritirata dee farsi senza dimora, e con prontezza.

Se egli è facile far prigionieri tali persone è difficilissimo tirarsi d' imbarazzo, quando sono intrapresi sopra falsi avvisi datevi colla mira di far prigionieri alcuni vostri Soldati; ma per evitare di cadere in queste insidie non si dee mai far niente, che su' rapporti certi, i

di cui Autori sono stati da lungo tempo provati.

ARTICOLO DECIMO

Delle intraprese sopra i Ponti.

Se la distruzione di un ponte non procura sempre un vantaggio decisivo, è bene spesso di una grande importanza. Un fiume largo, e rapido è più favorevole per queste spedizioni, che uno stretto, e la di cui corrente è lenta. Se il Nemico non sta invigilando attentamente alla guardia de' suoi ponti, è sovente possibile di romperli, brugiarli, o metterli in istato da non poter servire. Non si tratta quì, che de' ponti di barche.

Si costruisce a portata del ponte, in maniera però da non essere discoperto, una forte zattera, o si prende una barcaccia che si carica di terra, o di altri corpi pesanti, e che si abbandona in tempo di notte alla corrente dell'acqua, il suo peso strascina, o rompe il ponte. Si ottiene lo stesso oggetto con de' grossi

alberi, o forti travi che si caricano di sacchi riempiti di pietre, sinchè vadano a galla fra due acque, locchè rende il loro effetto inevitabile; si può ancora riempire un battello di materie combustibili, alle quali si mette fuoco per brugiare, o far saltare il ponte. Queste Zatterre o barcacce debbono essere a fior d'acqua, per non essere vedute dal Nemico. Sono queste discoperte? l'enormità del loro peso rende difficilissimo il traviarle, e per evitarne l'effetto bisognerebbe prendere misure da lungo tempo anticipate per aprirgli un passaggio.

Se per difetto del tempo, o della vigilanza del Nemico questa intrapresa non potesse riuscire, bisognerebbe caricare delle barche piccole, o navicelle di paglia, di legno secco, di canne, o d'altre materie combustibili; de' Soldati sostenuti sull'acqua da'scafandri, o da' loro scudi le dirigeranno verso il ponte in maniera che non siano arrestati da' pontoni, ma che fra mezzo s'incastrino sotto il ponte; altri Soldati situati nelle Navicelle porranno il fuoco, e dopo avere fortemente attaccati i brulotti, scapperanno per mezzo de'scudi, o de'sca-

fandrì. Quando anche questi Soldati fossero veduti non correranno gran rischio, perchè essendo poco esposti al fuoco, avranno poco da temerne, e che col favor della corrente potranno sparire rapidamente, e lasciarsi così condurre dal filo dell'acqua, finchè possano prender terra senza pericolo.

Si possono mandare de' Soldati di notte tempo, con delle seghe, o altri strumenti taglienti, per tagliare le gomene delle ancore; questa è una strada corta, perchè dieci Uomini, ciascun de' quali non taglierebbe che una fune, possono talmente disordinare un ponte, del quale la corrente ne strascina sempre qualche parte, ed il nemico dovrà impiegare molti giorni per ristabilirlo, anzi sarà obbligato ad abbandonarlo, se manca di barche di riserba.

Ecco ancora uno spediente migliore: de' soldati entrano di soppiatto, o dentro, o fra i Pontoni a' quali con succhielli fanno de' buchi, che li faranno riempire d'acqua, e colare a fondo. Questo mezzo è più sollecito del precedente, perchè i pontoni, o i battelli una volta colati a fondo, il tavolato del ponte che

resta a galla è presto rapito dalla corrente, e non è più possibile di riunirne le parti.

Questo ultimo modo è tanto più sicuro, e facile, quanto, attenti che siano i posti nemici, non possono ne vedere, ne sentire quelli, che nell'oscurità si lasciano trasportare dalla corrente del fiume. Il solo caso in cui vi fosse in ogni barca una sentinella, potrebbe fare svanire questa intrapresa, ma nulla di meno si può spinger fuori la Sentinella. Siete voi informato, che il Nemico ha presa tal precauzione? mandate otto, o dieci Uomini verso ciascuna guardia del ponte per attaccarla, o inquietarla, mentre altri Soldati prenderanno di forza uno de' battelli, le di cui gomene taglieranno, colandole a fondo, e getteranno nell'acqua le Tavole, e travicelli che lo cuoprono; con questo mezzo le guardie saranno tagliate, e quelli che avrete mandato all'altra estremità del ponte seconderanno dalla loro parte la intrapresa, cacceranno le Sentinelle (1), taglieran-

(1) Le sentinelle saranno sorprese, e faranno poca resistenza, anzi lasceranno i loro posti, per occorrere al soccorso della guardia attaccata.

no le funi, distruggeranno, o affonderanno le barche, o i pontoni. Quando questi sono di rame è difficile il mandarli a picco a menochè non siate provvisto di grossi succhielli, la di cui punta sia durissima, per poter forare il metallo.

Volete rendere inutile un ponte volante? bisogna guadagnare a nuoto una delle navicelle, che sostengono la catena dell'ancora del ponte, e limar detta catena; si ottiene anche lo stesso oggetto, affondando tutte le navicelle.

Si giunge a rompere i ponti di legno strascinandoli con battelli carichi di pietre, o tagliando i pilastri degli archi, e per secondare i Travagliatori, ed impedire che non fossero uccisi dalla guardia, bisogna far un attacco contro questa.

I ponti di pietra sono difficilissimi a distruggersi, e questa è una lunghissima operazione, un'intrapresa improvvisa non riuscirà giammai, a menochè la trascuratezza, o l'andar del tempo non abbia prodotto delle aperture fra le pietre degli archi; allora vi si conficcano delle piccole Casse solidamente ferrate,

e riempite di polvere, alla quale si da fuoco con una lunga miccia, per dar tempo a' soldati di ritirarsi. L' esplosione di più casse potrà far crollare qualche arco, e rompere in parte il ponte; ma se egli è guardato è difficilissimo che riesca l' impresa, e sarà allora più breve lo attaccarne la guardia con forze superiori

ARTICOLO UNDECIMO.

Delle intraprese sopra de' Magazzini di Foraggio

La distruzione de' Magazzini in generale è di una conseguenza infinita, perchè la loro perdita può influire al successo della Campagna, disordinare i proggetti del Nemico, o almeno obbligarlo a grandi spese per rimpiazzarli. Un Capo dunque di Truppe leggiere dee fare in maniera d'essere informato da' suoi corrispondenti, o da' suoi Spioni de' Magazzini, che il Nemico comincia a stabilire, e del giorno nel quale i trasporti de' viveri, o delle munizioni debbono partire, per andare al loro de-

stino, affinchè egli tenti di rapirli, priachè vi giungano.

I Magazzini di foraggi sono ordinariamente stabiliti in luoghi, che si credono sicuri, e guardati con delle truppe, che sembrano metterli al coperto degli attacchi. Molte occasioni però si danno ove si possono superare gli ostacoli del terreno, ed ingannare la vigilanza delle guardie; la loro trascuratezza favorisce sopra tutto queste intraprese, vi abbisognano piccole forze per eseguirle, perchè si avanza più facilmente, e più segretamente, con poca Truppa che con una numerosa, locchè rende il successo meno incerto.

Siete voi separato da un Magazzino che volete bruciare, da un fiume, o da un luogo fortificato? traversate l'uno, o passate a' fianchi dell'altro col favor della notte; quando sarete giunto vicino al Magazzino, lanciate con le catapulte de' fuochi artifiziali, diverse scariche replicate basteranno per appicciare il fuoco a' foraggi, delle granate gittate a mano accresceranno ancora l'incendio; la prima cura delle Truppe nemiche, essendo di estinguerlo, voi avrete il tempo di ritirarvi.

Allorchè siete arrivato ad incendiare un Magazzino, bisogna, se le vostre forze ve lo permettono, inquietare, ed anche attaccare gli abitanti, o le Truppe, per impedire che possano estinguere il fuoco. Del rimanente si dee scegliere per queste intraprese l'ora, nella quale il Nemico non può essere preparato a riparare l'incendio, sì tosto che comincia.

I più considerevoli Magazzini sono ordinariamente nelle città fortificate, o in altri luoghi ben custoditi, e situati sulla riva di un fiume, o di un canale. In questo caso le intraprese sono tanto più facili, quanto il Nemico credendo i suoi Magazzini in sicurezza, può trascurarne la guardia. Si potrà allora impiegare per distruggerli, il modo esposto nel capitolo quinto della terza parte di questa opera.

ARTICOLO DUODECIMO.

Osservazioni sulli colpi di mano.

Le Truppe leggiere, che si mettono nelle piazze di guerra, o in luoghi chiusi servono

a nettare le vicinanze dalle partite, che vengono a girarvi attorno, ad esigere delle contribuzioni, a ricavare nuove del Nemico, ed a scortare i convogli. In tempo della campagna de' Quartieri d'inverno, o di accantonamento, quelli che si chiamano *Partisans* possono fare molte scorrerie, il di cui successo, quando è sovente replicato, porta gran danno al Nemico: massimamente quando esse sono fatte a proposito, e condotte con intelligenza, e sagacità. In tutti i casi quando un *Partisan*, o Capo di Truppe leggiere, ha eseguito felicemente un' intrapresa importante, dee senza ritardo informarne il Generale affinchè, se questo lo creda convenevole, possa tirarne nell'istante il miglior possibile partito.

I Fiumi larghi, e rapidi non sono ostacoli bastanti per impedire le Truppe leggiere, d' intraprendere contro del Nemico, de' suoi posti, o de' suoi convogli. Li Scudi, le navicelle portarili, ed i scafandri agevolano il passaggio, e la ritirata (1). Si è inoltre sottinte-

(1) Vedete la terza parte di quest'opera nel capitolo ove si tratta del passaggio de' fiumi.

so, che gli Uffiziali incaricati di qualunque spedizione, debbono non solamente possedere i principj teoretici, necessarj per dirigerla, ma benanche prendere pria di partire tutte le precauzioni, per farla riuscire. Si è ancora supposto, che conoscendo l'inclinazione de' Soldati alla rapina, e la difficoltà di riunirli, quando vi si danno, si dovranno prendere oltre le misure stabilite, tutte quelle, che potrà suggerire l'esperienza, per prevenire i disordini, e per punire i Soldati, che al primo cenno non si renderanno puntualmente al loro posto. La Giustizia nella distribuzione delle ricompense, la pronta, e severa punizione de' delitti, impediranno che non sia turbato il buon ordine.

Una spedizione, che non può essere seguita da un bottino di raro ha un intiero successo. Questo accade non dalle difficoltà che possono incontrarsi, ma dall'indifferenza colla quale i Soldati si portano a delle fatiche, e de' pericoli, che non procurano loro alcun vantaggio personale. Se al contrario lor si presenta il più tenue profitto, essi non ritrovano niente impossibile, grandissimi che si fossero gli ostacoli, ed i pericoli,

Dacchè si sono moltiplicate le Truppe leggiere, e che circondano, può quasi dirsi, le armate, i colpi di mano sono divenuti difficili, e quelli che ne sono incaricati, ritornano quasi sempre senza nulla effettuire, e talvolta senza nulla aver tentato, per timore che l'oggetto dell'intrapresa, non possa compensare la perdita degli Uomini, e de' Cavalli. Non si possono tacciar di tal condotta, perchè tutte le Truppe leggiere avendo una costituzione viziosa, e delle armi poco analoghe al loro servigio (menochè non abbiano la superiorità del numero) i mezzi d'attacco non hanno alcun vantaggio sopra quelli di difesa, di maniera-chè un *Partisan* dubitando quasi sempre del successo delle sue intraprese, diviene circospetto per non dir timido. La costituzione che da noi si propone, avendo un evidente superiorità sull'antica, esige meno gente per le intraprese, ed anche le favorisce in proporzione de' mezzi vantaggiosi di attacco, e di difesa, che noi diamo alle Truppe leggiere.

Siccome potrebbero tacciarci di non aver compreso ne' colpi di mano il rapimento degli

Ospedali, è quì necessario dire le ragioni che ci hanno determinato a passar sotto silenzio tale spedizione. Il trasporto di un Ospedale richiede molti Cavalli, e Vetture, locchè rende molto imbarazzosa la ritirata, la quale dev' essere tanto sollecita, quanto l'intrapresa. Il Nemico può inseguirvi con delle forze superiori, ed obbligarvi, dopo di avervi battuto, ad abbandonare i vostri Prigionieri; inoltre la guarigione degli Ammalati è così dispendiosa, che sarebbe far servigio al Nemico, il liberarlo da questo peso.

Abbiamo esposte in questa parte le principali intraprese che un *Partisan* può formare: ve ne sono molte altre prodotte talvolta dalle circostanze, delle quali non abbiamo parlato, perchè derivano dalle prime, le quali conseguentemente ne danno l'intelligenza.

Fine della Parte Seconda.

587249